BOXX PRESS
25 OPTAS.
1,5€

DREAMERS

LA REVISTA

X-TREMEMEN

NAUSICAÄ

RELATOS

COWBOY BEBOP

HISPACÓN 2001

A.D.I.L.O.

EL SEÑOR DE LOS PANCHITOS

COMICS

WARHAMMER

THE DREAMERS

WWW.DREAMERS.COM

ANIMACION

CINE

COMIC

FANTASIA Y CI-FI

LIBROS

MANGA

MUSICA

ROL

TV

VIDEOJUEGOS

VEN, TONTO, VEN, QUE TE VA A GUSTAR...

© DREAMERS NETWORKS S.L.

PRESENTACIÓN

DREAMERS
Es una publicación mensual editada por Boxx Press.
http://revista.dreamers.com

COORDINADORES
Marcus Fernández (marcus@dreamers.com)
Jacobo Márquez (bxor@yahoo.es)
Adri Ortiz (adrik@supercable.es)

PORTADA
Roger Tallada

GRAFISMO
Sonia Mª Corral

COMICS
Carlos Manuel Díaz Correia
Canales y Fonollosa
Víctor Eme y Javim
Quim Bou

COLABORADORES
Jesús Martínez del Vals
Aurora *Dawn* Pérez
Rafa Marín
Javier Riva
Roberto Raba López
Torri
Federico Builés
Luis Barrera Bermejo
José Ramón Sanz
Delphos
Sonia Mª Corral
Vanessa Selena Chapman Alonzo

PRESENTACIÓN

Dreamers es una comunidad de internautas interesados en el mundo friki que tienen una web como punto de encuentro para mostrar sus inquietudes. Dentro de ese grupo hay una gente más activa que quería llegar a donde Internet no puede y por ello unos cuantos chalados nos lanzamos de cabeza a la edición de esta revista para ampliar nuestras miras y promocionar nuestra comunidad.
Si conoces Dreamers verás esta revista como un complemento al mayor portal friki de la Internet en español, si no conoces Dreamers esta revista será una buena introducción que te permitirá estar en contacto con ese proyecto tan amplio como atractivo.
Esta publicación está abierta también a cualquier colaboración y se gesta casi en su totalidad en la Red por lo que desde estas líneas quisiéramos invitarte a nuestra web (*http://revista.dreamers.com*) por si quieres aportar algo a esta iniciativa que lanza Dreamers de la Red al papel.

La tienda de las FOTOCOPIAS

Fotocopias B/N y Color
Impresión digital y Servicio Fax
Encuadernaciones
Servicio a Empresas
PRECIOS ESPECIALES A ESTUDIANTES

C/Benasque, 10 (Esquina C/ Avila)
28700, San Sebastian de los Reyes (Madrid)
Tel 916639416/ Fax 916639450
E-Mail: TIENDAFOTOCOPIA@terra.es

HEY, TÍO... ¿TE ACUERDAS DE LA GEFORCE 2 QUE TE COMPRASTE AYER? ¡MUÉRETE DE NVIDIA: UNA GEFORCE 2 ULTRA CARIBE MIX!
¡JA! HABLAS DEMASIADO, NENE... ¿QUÉ ME DICES DE ESTA POWER RENDITION V6 EUROSÚPER 95 DRAM CON DISCO DURO Y DVD INCORPORADO?
JO...
¡JAAA! PERO AL VENIR PARA AQUÍ, EN EL QUIOSCO TENÍAN LA VOODOO A8, 300 PROCESADORES EN LÍNEA, MIL MILLONES DE TEXELS, Y EL "HOLA" DE REGALO
PUTRA...
¿Y CÓMO VAS A METERESO EN EL PC?
¡IGNORANTE... PUES POR EXTRUSIÓN.

DREAMCOMICS

MEGATONMAN
Fonollosa

BIP
Canales y Fonollosa

EL SEÑOR DE LOS PANCHITOS
Jesús Martínez del Vals

TERAPIA DE SUPERGRUPO
Víctor Eme - Javim

MARTÍN EL POLLO
Quim Bou

PRESENTACIÓN

En fin.. mira que he intentado escaquearme de escribir esto, pero parece que al final no me voy a librar... y es que esto de escribir nunca se me ha dado bien, lo mío siempre ha sido dibujar, aunque tampoco digo que se me de mucho mejor.

Estos comics que podéis ver hoy no son sino una pequeña parte de todo lo que os espera. Hoy están con nosotros Javim, Víctor Eme , Jesús Martínez del Vas, Alberto Canales, Fonollosa y Quim Bou. A algunos, los conoceréis, a otros, los iréis conociendo, pero estos no son los únicos que pasaran por estas páginas, ahora mismo hay aproximadamente 32 personas que están colaborando en esta sección, y siguen llegando más y más gente... parece que aquel desafortunado 'grito' que lancé en el CaG y que levanto tanta polémica, fue escuchado por más gente de la que esperaba.

Y es que son muchos los que tienen ganas de que esto funcione, son muchos los que quieren contar historias, crear personajes o lo que es lo mismo, hacer comics, algo que contrasta bastante con la actual situación comiquera española. Pocos son los autores que pueden ganarse la vida con esto en España, normalmente los autores terminan por dejarlo, o por intentar buscar algo fuera de nuestras fronteras. Nosotros no creo que podamos cambiarlo (si al menos pagásemos, jejeje), eso está más en el publico y en las grandes editoriales, nosotros solo somos un grupo de gente que intenta hacer lo que más nos gusta, y como mejor podamos.

Como ya os dije al principio, lo mío no son las palabras, así que ahora os dejo con las historias.

Jacobo Márquez (*www.dreamers.com/jacobo*)

Páginas web de los autores:
Javim: *www.dreamers.com/javim*
JMV: *www.dreamers.com/jmv*
Quim Bou: *www.dreamers.com/quimbou*

¿Quieres publicar con nosotros alguna de tus obras?
No lo dudes y ponte en contacto con Jacobo Márquez por correo electrónico escribiéndole a *bxor@yahoo.es*.

X-Treme X-Men: Un Nuevo comienzo

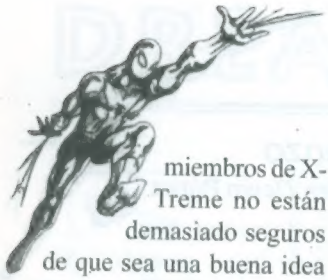
Artículo de Aurora *Dawn* Pérez

Cuando escribo este artículo, ya tengo sobre la mesa varios comics de X-Treme X-Men, ventajas de la suscripción a USA, y se me ocurrió que ya que no van a salir hasta dentro de unos meses, seria una buena idea ir empezando a mostraros que se nos viene encima.

Si pones sobre la mesa el Uncanny (Patrulla X), el New X-Men (X-Men) y el X-treme X-Men, enseguida notas que este último tiene un aspecto diferente. Frente al aspecto underground que han adquirido los números de las series principales del universo mutante, te encuentras con que X-Treme tiene un aspecto fresco y colorista. Esto es debido en parte al coloreado directo sobre los lápices de Larroca. Esta técnica es exclusiva de X-Treme y es uno de los factores que diferencian al comic del resto de la saga de los mutantes junto con el diseño colorista de los uniformes. Salvador Larroca ha diseñado unos uniformes que recuerdan los de los años noventa, llenos de color, sexys y muy, muy originales.

Otra de las diferencias esenciales consiste en el argumento. Mientras que el Uncanny y el New X-Men siguen un estilo cercano, Chris Claremont nos embarca en una gran aventura que llevará a los integrantes de X-Treme por los rincones del planeta más increíbles, empezando por Valencia, España. ¿De quien habrá sido la idea? ¿No será que Salvador Larroca quería dibujar su casa? No os quiero estropear ninguna sorpresa, pero me encanta la forma en que España ha quedado reflejada en el comic.

La gran aventura que envuelve al grupo consiste en la búsqueda de los diarios de Destino. 13 volúmenes que escribió cuando se despertó su poder y justo antes de quedarse ciega. Estos diarios recogen la historia de la humanidad desde su comienzo hasta tu fin y son potencialmente peligrosos en las manos equivocadas. Una parte de los diarios están en manos del Profesor Xavier, entregados por Mística, y los



miembros de X-Treme no están demasiado seguros de que sea una buena idea que su antiguo mentor los posea todos. Es por ello que se han embarcado en la búsqueda de los diarios que faltan, los cuales están repartidos por medio mundo. Conociendo a la Patrulla como la conocemos, además de buscar los diarios seguro que salvan un par de veces al planeta de la devastación, impiden alguna invasión alienígena o se van a dar una vuelta por el espacio.

Y la pregunta clave a estas alturas es: ¿Quién será miembro de X-Treme X-Men?

En un principio estarán: Tormenta, Pícara, Mariposa Mental, Bestia, Bishop, Pájaro de Trueno y Sage, pero en pocos números algunos de ellos desaparecerán y veremos a Gambito pasearse por las páginas del comic.

Si nos fijamos en la composición del equipo está claro que es bastante ecléctico. Son los rebeldes de La Patrulla. Los aventureros.

Tormenta: La antigua ladrona del Cairo vuelve a liderar un equipo, algo que no había vuelto a pasar desde que lideraba el equipo Oro tras la creación de X-Men. En las páginas de X-Treme vemos como su forma de ser vuelve a ser más salvaje, tiene ganas de vivir la vida y dejar que sus emociones salgan al exterior.

Pícara: Se ha tomado la búsqueda de los diarios como algo personal dado que Destino junto con Mística la criaron desde que se desarrollaron sus poderes mutantes hasta que huyó para unirse a La Patrulla X. Con sus poderes descontrolados, se ha vuelto mas retraída e introvertida.

Mariposa Mental: La mujer que siempre quiso aventuras se ha unido al grupo junto con su nuevo amor. Betsy está ansiosa por vivir todas las aventuras posibles y disfrutar al máximo de su vida.

Bestia: Pese a ser un reconocido científico todo el mundo reconoce que Hank es el rey de las bromas. En la búsqueda de los diarios se une su ansia de aventuras y su faceta científica. Es un reto demasiado grande para evitarlo.

Bishop: El policía del futuro no podrá evitar intentar mantener a salvo los diarios en cuyas páginas se encuentra el destino de la humanidad. Será el detective que tenga que seguir las pistas para la localización de los diarios, su faceta de policía será mucho más imprescindible que su capacidad como luchador.

Pájaro de Trueno: Aún no sabe que hace aquí. Sus poderes le asustan y no sabe utilizarlos con facilidad. Las aventuras le ponen nervioso, pero quiere aprender a usar sus poderes y utilizarlos para algo bueno.

Sage: Es un misterio. Un enigma. No está muy claro que es lo que la impulsa a formar parte del equipo ni por que ayuda en la búsqueda de los diarios.

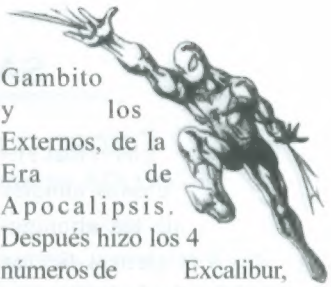
Gambito: Aunque el cajún no será en principio parte del equipo, era difícil pensar que podría estar apartado de las dos mujeres de su vida: su amor, Pícara y su mejor amiga, Tormenta. Pese a no unirse al equipo parece ser que les rondará durante un tiempo apareciendo en diversos capítulos.

Os he hablado del argumento, los personajes, el coloreado, así que va siendo hora de hablar un poco de cómo se crea la serie y quienes son Chris Claremont y Salvador Larroca.

Chris Claremont es conocido en el universo mutante por ser el guionista de La Patrulla X desde

su Segunda Génesis (1976) hasta que abandonó los guiones de los mutantes en el tercer número de X-Men (1991). Claremont es conocido por sus guiones complejos y por hacer de La Patrulla X el comic mas vendido y conocido de Marvel. Tras 10 años y con la aparición de la película, Marvel consiguió que volviese para intentar devolver a La Patrulla X a su gran esplendor, pero el público no reaccionó positivamente ante los nuevos comics de Claremont lo que hizo que abandonase las series principales dejándolas en manos de Morrison (New X-Men) y Casey (Uncanny). Como compensación, Marvel le ofreció guionizar una nueva colección: X-Treme X-Men que sería dibujada por Salvador Larroca, con el que había trabajado en Los Cuatro Fantásticos y en La Patrulla X tras su regreso. Como aficionada solo puedo decir que fue la mejor idea que ha tenido Marvel.

Salvador Larroca: Este valenciano comenzó su trabajo con Marvel en la filial inglesa de esta, Marvel UK, donde se encargo durante un tiempo de los dibujos de Dark Angel. Tras este trabajo dio el salto a los USA para trabajar en DC en la serie Flash y en Stormwatch. Su trabajo para Marvel comenzó con un Annual de Hulk, tras el cual se encargó durante casi 30 números del Motorista Fantasma. Su siguiente trabajo fueron los dos últimos números de la serie



Gambito y los Externos, de la Era de Apocalipsis. Después hizo los 4 números de Excalibur, la serie limitada Crimson Dawn, la miniserie Heroes Return para acabar en Los Cuatro Fantásticos con Claremont. Tras su paso por Uncanny X-Men ahora está en X-treme X-Men.

Enlaces relacionados con mutantes

Idioma Inglés:

-http://marvel.com
Web oficial de Marvel.
-http://www.geocities.com/mutantdestiny/
Web dedicada en exclusiva a X-Treme X-Men.
-http://planetx.fanhosts.com/
Web dedicada a la información general sobre mutantes.
-http://www.geocities.com/Area51/Dungeon/8327/
Web de información sobre mutantes.

Idioma Español:

-http://dreamers.com
El mejor portal sobre comics entre otras cosas.
-http://picara.dreamcomics.com
Web dedicada a Pícara.
-http://dreamers.com/xindex
Un autentico Índice del universo mutante.
-http://www.iespana.es/nxm
Web basada en la colección New X-Men
-http://www.netflander.com
Web dedicada a los mutantes en general.
-http://dreamers.com/xmen
Web dedicada a los X-Men.
-http://www.DRAGONMANIA.COM/eum/
Enciclopedia Marvel con una sección de

HISPACÓN 2001: SALDUBA FUE EL LUGAR

Artículo escrito por Rafa Marín

Las convenciones anuales de los aficionados a la ciencia ficción son ya, afortunadamente, una costumbre que se repite desde hace diez años. Desde Barcelona 91 a Salduba 2001, pasando por Cádiz (dos veces), Burjassott (tres), Santiago de Compostela, Gijón (dos) y Mataró, los seguidores de este género literario en sus múltiples facetas (literatura, comic, ilustración, cine, video, juegos) nos reunimos durante dos o tres días para hablar de lo que nos gusta, dentro siempre de un ambiente cordial y con la emoción y la ilusión que supone reencontrarte con viejos amigos a los que sólo conoces por internet y a los que apenas ves de año en año.

Este año el encuentro fue en Zaragoza, y a la convención los organizadores, con muy buen tino, el cambiaron el género. Para ellos era un Hispacón, un congreso más que una convención. Es decir, obviando el aspecto más o menos lúdico, se pretendió -y se consiguió- dar un tono de seriedad al acontecimiento. El lugar elegido para hacerlo, el centro cultural de Ibercaja en el populoso y bello Paseo Paraíso era ideal para ello (en realidad, las enormes dimensiones del salón de actos hasta impresionaban y todo).

Junto con las exposiciones del grupo Trazo (los ilustradores Juan Miguel Aguilera y Paco Roca, además guionista de comic y cine y novelista el primero, y dibujante de comic el segundo, buenos amigos ambos y gente encantadora), pudimos ver el homenaje a Tolkien y, lo que sin duda es el plato fuerte para el aficionado, las presentaciones de novedades editoriales. Aunque falló Gigamesh (que tendría que haber presentado sus revistas, incluyendo el nuevo título Yellow Kid y la reedición de mi novela Lágrimas de Luz, grrr), sí que pudimos ver las nuevas propuestas fanzineras, y se aprecia la mejora en la edición de muchos libros que desprecian las editoriales grandes y que, gracias a la tecnología y la informática, apenas tienen que envidiar a empresas mayores.

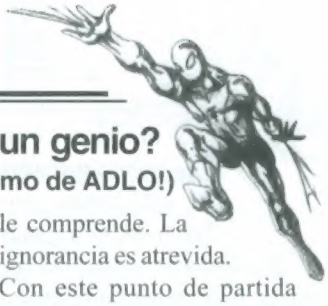
Se presentó la novedad de una nueva revista del género, 2001, que verá la luz a mediados de noviembre. Y Angel Torres Quesada y Timun Mas anunciaron también la nueva colección de novelas de ciencia ficción que estrenará la trilogía Las islas del infierno. La desaparecida revista BEM presentó un cederrom donde se recopilaban todos sus números (10 años ininterrumpidos de publicación), con el aliciente de incluir también el histórico fanzine KANDAMA y el interesante prozine NOFICCION.

Los populares «aznarkies» (o sea, los seguidores de la saga de la familia Aznar de George H. White) pusieron el humoristico y desvergonzado contrapunto friki, tan necesario en este tipo de reuniones.

A las conferencias y mesas redondas (las de más enjundia fueron las de autores contra editores, el repaso a la ciencia y los viajes supralumínicos que dio nuestro buen amigo Cristóbal Pérez-Castejón y -por qué voy a cortarme- mi repaso a los tebeos de ciencia ficción de toda la historia) hay que sumar una cena hobbit a cargo de los ínclitos seguidores de JRR Tolkien y la cena de clausura, donde se entregaron los premios Ignotus y la mención Alfredo Benítez.

La asamblea general de la Asociación Española de Fantasía y Ciencia Ficción acordó la celebración de la próxima Hispacón 2002 en Barcelona, y la del 2003 en Madrid.

O sea, que hay convenciones para rato. Y nosotros que las disfrutemos.



¿Por qué A.D.L.O.! Defiende a Liefeld si es un genio?

Artículo de Javier Riva (Puto Amo de ADLO!)

La Asociación en Defensa de Liefeld y Otros (A.D.L.O.!) conocida en todo el mundo por sus actos culturales inexistentes, su interés por la dinámica gráfica contemporánea y el estudio de la injusticia en el mundo del tebeo, se dedica entre otras muchas cosas (el tiempo perdido es una de ellas) en la defensa de Rob Liefeld, el genial autor Californiano.

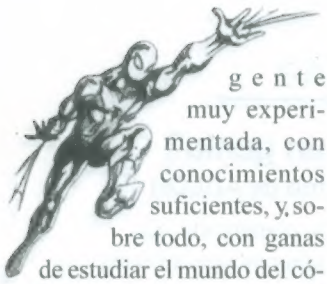
Pero si Liefeld es un genio ¿Por qué le defendemos? Vayamos por partes: casi nadie sabe fuera de A.D.L.O.! que nuestro creador es un tipo genial. De hecho todos dudan de que tenga un mínimo de creatividad, basándose en su férrea composición, peculiar narrativa y singular dibujo o guión. Es una cuestión tan simple como abrir nuestra mente a nuevas experiencias.

Normas. Ahh, cuánto nos gusta juzgar a los demás artistas basándonos en unas normas rígidas y aplicables para según qué casos. ¿Quién ha inventado que la narrativa debe ser de unas maneras y no de otras? ¿Y la anatomía? ¿Por qué los músculos deben ser "creibles"? ¿Y la "buena" narración es la que no se nota? ¿Por qué a las referencias y homenajes se les llaman plagios? ¿No es posible dibujar elementos diferentes del mismo personaje en viñetas diferentes? ¿Quién lo ha dicho?

Seamos magnánimos, vanguardistas, abiertos. Rob Liefeld se ha pasado por el forro de su creatividad todo esto, es la punta de lanza de un nuevo modo de ver los cómics, con aparente simplicidad externa, pero toda una serie de capas internas que solamente en ADLO! Somos capaces de ver y enseñar a ese mundo que le odia porque no le comprende. La ignorancia es atrevida.

Con este punto de partida (cualquier otro punto hubiese valido de igual forma, la cuestión era encontrar un pretexto), la existencia de ADLO! como desorganización era necesaria. Había un hueco que cubrir, y

Comparativa Liefeld-Miller



gente muy experimentada, con conocimientos suficientes, y, sobre todo, con ganas de estudiar el mundo del cómic de otra manera diferente a la orquestada oficialmente debía ser reclutada.

Internet era un buen sitio para el campamento base. De ahí, y gracias a Nacho Carmona y Dreamers, se ha podido establecer una web (http://adlo.dreamers.com) y una lista de correo (http://es.groups.yahoo.com/group/adlo) en donde un variopinto crisol de personas (130 y creciendo en progresión adliana) formado por libreros, editores, articulistas, traductores, dibujantes, guionistas, tocahuevos, fans y seguidores del tebeo en general dan lugar a un sinfín de momentos distendidos y divertidos donde el respeto por Rob Liefeld y la admiración a su obra, nos une y nos hace comprender mejor este mundo del cómic donde la sinrazón crea enemigos a cada paso.

La web se divide en vários apartados, de actualización "casi" diaria (nótense las comillas), desde un foro para expresarnos sobre cualquier tema (no sólo de Liefeld vive el fan) hasta una Galería de imágenes comentadas, artículos de Opinión sobre Rob, hechos destacados en su defensa, una lista de adláteres con su correspondiente foto montada en un dibujo de Liefeld, un taller de dibujo, los premios que cada 6 meses se dan a lo más "genial" del mundo del tebeo (los famosísimos PicADLO!s), noticias, historia, taller de dibujo, y un largo etcétera que hacen de esa web un punto inexcusable de visita para el amante del buen cómic (y del malo en especial).

Gran ejemplo del poderío de Liefeld

En la lista de correo se habla de muchos temas relacionados o no con la historieta, pero siempre desde el punto de vista del humor, siendo difícil no arrancar una sonrisa al cabo del día.

Podría seguir extendiéndome párrafos y párrafos sobre todo esto, pero me tengo que ir a comer. Espero que el ejemplo que aquí os ponemos de la web (uno de muchos), sirva para haceros una idea de la importancia del "Genio" de Rob Liefeld en el mundo del tebeo.

Ah, por cierto, ¿No os creéis que Liefeld es un Genio? Bien... decirme entonces como puede estar entre la élite de los artistas y consiguiendo colecciones y apariciones de nivel, si no lo fuera... Si seguís sin entenderlo, uniros a ADLO!. O no, allá vosotros. Sed buenos y leed a Liefeld.

La página web de A.D.L.O.! en Dreamers

MANGANIME

COWBOY BEBOP

Artículo de Roberto Raba López

Recuerdo que ese día habían llegado varias novedades al videoclub, en lo que a anime se refiere. La que más me llamó la atención, debo decir, fue la primera cinta de Lain, serie que deseaba ver desde que tuve la oportunidad de contemplar su opening (lo mejor de la serie, a decir verdad). También, al lado de esta, se hallaba la igualmente primera cinta de Cowboy Bebop, una serie que me sonaba pero que no conocía. Alquilé ambas, y tras acabar de ver Lain, descansé unos minutos (es conveniente tras tanta paranoia) y comencé a ver la que estaba destinada a ser una de mis series favoritas. Al principio, me pareció una serie divertida, muy entretenida y original, pero nada más. Trataba sobre un par de cazarrecompensas espaciales, Spike Spiegel, el protagonista principal, y Jet Black, un antiguo policía retirado, serio y pragmático, con algunas partes artificiales en su cuerpo (aunque no se presta especial atención a ello en ningún momento en toda la serie). Spike me recordaba en principio un poco a Lupin en cuanto a aspecto y a Ryo Saeba de City Hunter en cuanto a carácter, salvo en lo referente a las mujeres: elegante, un poco juerguista a pesar de su aspecto serio y pasota, y con mucha sangre fría cuando llega el momento de hacer volar las balas. Sin embargo, pronto pude ver que, como todo en esta serie, había mucho más de lo que parecía. Tal es así, que cuando llegaron la segunda cinta de Lain y la de Bebop, vi antes esta última. Y ya fue demasiado tarde, estaba enganchado totalmente.

En total, la serie consta de 26 capítulos, aunque algunos son dobles, como los dos últimos, "The real folk blues", o los 12 y 13, "Jupiter jazz", que fueron los últimos que se emitieron por la televisión japonesa, por motivos de censura y otras estupideces a las que estamos acostumbrados por aquí. En España han sido editados muy correctamente en 9 cintas por Selecta Visión, las ocho primeras con tres capítulos cada una y la última con tan sólo dos (¡pero que dos!).

Durante la serie van apareciendo otros personajes que se unen al Bebop, cada cual más pinto-

resco. En un episodio Spike comentaba que detesta a los animales y las mujeres dominantes, y ¿adiviináis cuales son los nuevos invitados? En el segundo capítulo ya, se les une un chucho de lo más simpático llamado Ein o Strout, según versiones. El perro parece tratarse de una especie de genio canino escapado de unos laboratorios, aunque ni Jet ni Spike entienden que es lo que tiene de especial. Y como no, en el siguiente capítulo, aparece la otra pesadilla de Spike (y de Strout, puesto que se come sus latitas de comida), que no es ni más ni menos que Faye Valentine, una joven muy aficionada al juego que funde todo lo que gana en casinos, y cuyo carácter deja mucho que desear. Y por último, y sin duda la más divertida, Edo, una extravagante niña especialista en hackear todo lo hackeable y en adoptar las posturas más raras posibles(suele escribir en su teclado con los pies), que hace buenas migas con Strout y juntos dan lugar a las escenas más divertidas de la serie.

Todos ellos forman el grupo de cazarrecompensas más curioso que se haya visto, y aunque no les va mal del todo pasan hambre muchas veces, pues la suya es una profesión bastante habitual y con mucha competencia. Aunque nos encontramos en un universo donde los viajes espaciales son algo tan cotidiano como para nosotros ir por autovía , la ambientación recuerda más bien a un western, especialmente alguno de los episodios, sólo que en vez de tener que cruzar estados para buscar a un forajido, aquí cruzan galaxias con su nave, la Bebop (que por cierto, es el nombre de un estilo de jazz que según tengo entendido, no tiene mucho que ver con el que suena en la banda sonora, de la cual hablaré más adelante). Igualmente ayuda al aspecto de película del oeste los divertidos noticiarios para cazarrecompensas que nuestros protagonistas ven, ya que los presentadores van vestidos de vaqueros y la música es tipo salón del oeste.

Sin embargo no todo son amigos y personajes divertidos, ya que a lo largo de la serie aparece un viejo compañero de Spike llamado Vicious que no dudará en intentar matarlo cuantas veces se le ponga en medio, debido a una enemistad creada a partir de algo que no voy a revelar aquí. Algunas de las escenas de acción que tienen lugar entre Vicious y Spike son verdaderas maravillas, especialmente en el capítulo 5 y los dos del final.

Aparte de la variedad de escenarios y ambientaciones de la serie (según en el planeta en el que estén nos parecerá estar en México, en una ciudad futurista o en una ciudad de la Europa de los 40 entre otras), el tono de la misma cambia mucho, pasando de ser de un gran humor en algunos episodios a una seriedad y nostalgia notorias en otros. A pesar de que casi todos los episodios tienen algún factor de humor (los dos últimos que forman el capítulo final no), algunos dejan traslucir un sentimiento de nostalgia y tristeza muy logrados, normalmente asociados al pasado de los protagonistas, y de cómo afecta este al presente. Por ejemplo, la transformación que sufre Faye cuando

visita el lugar donde creció es increíble, ya que se contradice con lo que esperamos de ella. A todo ello ayuda de un modo enorme la enorme calidad de la banda sonora, compuesta por la todopoderosa Yoko Kanno (Escaflowne, Record of Lodoss War, Brain Powered...), que aquí mezcla ritmos tan dispares como los géneros que mezcla la serie: tan pronto nos encontramos con jazz (no suele gustarme esta música, pero el opening me encanta), baladas que parecen de Sting o Annie Lenox (escuchad si no os lo creéis "Words that we couldn´t say" y "Blue"), canciones de estilo heavy que dan la impresión de ser un clásico ("Live in Bagdad"), extrañas canciones simpáticas (algunas de las cuales son cantadas por la voz japonesa de Edo, una de ellas cantada en francés y japonés y otra utilizada hace unos meses por canal plus para un anuncio de un programa) y toda una gama de canciones con verdaderas obras maestras como el "Call me call me" que suena en el episodio 24 y que además, están puestas en el momento justo aumentando las emociones que la serie desea transmitir en gran medida, ya sea acción, melancolía, humor... En fin, toda una maravilla de BSO recomendable de principio a fin, al menos los cerca de 25 cortes que he podido escuchar de los diferentes cd´s que la componen.

Existen miles de detalles y momentos que contar de esta serie, pero si no la habéis visto no os lo voy a destripar, y si ya lo habéis hecho ya lo sabréis. Tan sólo destacaría los que creo que son los mejores capítulos, como el 5 (Ballad of the fallen angels), la primera aparición de Vicious; el 11 (Toys in the attic), un capítulo en el que no sabes si estar en tensión o partirte de risa; el 12-13 (Jupiter Jazz), de una calidad de dibujo bastante notable; el 15 (My funny Valentine), con algunos de los mejores momentos de humor y otros de gran carga emocional; el 17 (Mushroom samba), sin duda el más gracioso de todos en el que Edo se hace con unos hongos alucinógenos; y por último los capítulos 24-25-26, el final de la serie, con secuencias realmente inolvidables. Decir por último que en la actualidad se está finalizando la producción de una película de Cowboy Bebop titulada "Knocking on heaven´s doors", que tiene lugar entre los capítulos 22 y 23 de la serie. En él aparecerán dos personajes nuevos, llamados Vincent y Electra, un terrorista y una mujer misteriosa. Al parecer la ambientación de esta película tendrá lugar en un lugar similar a Marruecos, ya que el productor y otros miembros de la plantilla estuvieron el año pasado en el lugar. Las imágenes que se han dejado ver son muy prometedoras, y ponen los dientes largos a cualquiera (me incluyo). Ahora solo nos queda esperar que se estrene en Japón, que la saquen en video... y que llegue aquí. Casi ná.

Nausicaä del valle del viento

Artículo de Torri

Durante el año 2001 se ha publicado el manga más grande, desde todos los puntos de vista, de Hayao Miyazaki: *Nausicaä*. Tal vez nos llega un poco tarde y bajo la sombra de la película de animación *"La princesa Mononoke"* a pesar de ser una obra que por sí misma ya era digna de haberse publicado con anterioridad. Así y todo se agradece que alguien se acuerde de vez en cuando de esos autores nipones que han hecho historia como son Osamu Tezuka, Katsuhiro Otomo y el propio Miyazaki.

Hayao Miyazaki nació en Tokyo, el 5 de Enero de 1941, en medio de la Segunda Guerra Mundial. Echo éste que sin duda marcará el devenir de su obra creativa igual que la de otros muchos autores nipones. En 1963 tras graduarse en Ciencias Económicas y Políticas comenzó a trabajar como animador en el estudio Toei Douga. A lo largo de dos décadas tomó parte en diversos proyectos, desde *LupinIII* a *Heidi* o *Ana de las tejas verdes*. En 1978 creó *Mirai shoñen Conan* (*Conan el Niño del Futuro*), donde ya aparece uno de los temas de Nausicaä, el del mundo ecológicamente devastado.

Su afán creativo le llevaría a alejarse del mundo de la animación para embarcarse en la creación de un Manga del que no sabía siquiera cómo iba a terminar. Evidentemente hablo de *Kaze no Tani no* (*Nausicaä Nausicaä del Valle del Viento*), su primera aparición data de Febrero de 1982. Un grañ trabajo épico en viñetas que vino acompañado de un éxito arrollador que desembocó en la realización de la versión animada del mismo título. Con el dinero recaudado Miyazaki junto con Takahata crearía el estudio Ghibli, que merece un artículo entero.

Con la "invasión" del Manga en nuestro país durante la década de los noventa proliferaron los fanzines dedicados al cómic japonés. La mayoría trataban el tema preferido por todos, el fenómeno *Dragon Ball*. Pero también había fanzines que se fijaban en otros autores a los que las editoriales habían dejado un poco de lado para vender productos mucho más rentables. Entre estas humildes publicaciones se oían voces pidiendo la publicación de Nadia y de Nausicaä. Yo por aquel entonces no conocía al autor de estas obras, o así lo creía. Pero lo cierto es que poco después descubrí que Miyazaki ha sido uno de esos autores que ha marcado mi infancia a través de la televisión, con Heidi hace muchos años y especialmente con Sherlock Holmes. Serie que contaba las peripecias de este famoso detective literario con una pequeña particularidad y es que los personajes de la serie eran perros antropomorfizados que miraban al mundo con esos ojazos típicamente mangas que para mí no son otros que los que dibuja Miyazaki. Ésta serie me enganchó con su dibujo donde el pincel de Miyazaki ya se hace notar claramente. Su estilo gráfico y los ingenios mecánicos del

malvado Moriarty aún permanecen en mi cabeza junto al eco de sus sonoras risotidas (JA JE JI JO JU).

Hace unos años vi *Nadia* por Televisión y no me gustó demasiado, seguramente por los horarios de emisión que no permitieron tener una continuidad del argumento. Pero uno de esos días de Navidad en los que no hay mucho que hacer me levanté y puse la tele. En medio de la pantalla... ¡¡un cerdo estaba pilotando un avión!! A esas alturas ya sabía que era *Porco Rosso*. Me puse a verla, o mejor, a disfrutarla como un enano. Por fin conocía a Miyazaki y supe porqué se hablaba tan bien de él. También vi después "*Mi vecino Totoro*", otra más que recomendable cinta que demuestra que no todas las películas de animación japonesas son violentas. Una película sencilla pero emotiva en la que

dos pequeñas hermanas viven solas con su padre mientras su madre se halla convaleciente en el hospital y llegan a conocer a Totoro, el mágico habitante de un árbol milenario.

En revistas sobre Manga leí que Miyazaki estaba preparando algo nuevo. Se trataba de *"La princesa Mononoke"* (*Mononoke Hime*) que venía avalada del éxito cosechado en Estados Unidos. Tras la lectura de Nausicaä puedo decir que *Mononoke Hime* es una revisitación de este manga ya que trata la mayoría de los mismos temas aunque enmarcados en una exquisita recreación histórica del Japón de los samurais, asolado por la guerra y las epidemias.

Nausicaä es un cuento de ciencia ficción un tanto extenso, aunque no tanto como otras trabajos del país del sol naciente, que nos sitúa en un mundo que lleva mil años viviendo una lenta pero continúa autodestrucción producto de *"La guerra de los sietes días"* en la que junto a millones de seres humanos habían muerto también los bosques. Sólo sobrevivieron los hongos en las zonas contaminadas que se valen de sus esporas para contaminar los otros lugares a los que les lleva el viento. Aunque este viento no es del todo negativo ya que sopla muy fuerte alrededor de un pequeño reino de apenas quinientos habitantes en el que vive Nausicaä, la única superviviente de once hermanos y heredera del trono. En otras zonas del planeta hay otros núcleos de población que también sobreviven como pueden. Poco a poco la paz del valle del viento se ve amenazada por el inminente comienzo de una guerra entre los reinos de Tormekia y Durku que arrastra al resto de territorios. El rey del Valle del Viento está enfermo y la joven Nausicaä ha de ser la encargada de defender su reino. Miyazaki nos introduce así en una trama de traiciones, guerra biológica y fanatismos religiosos que se desarrollará a través de 6 tomos (edición española) con situaciones que nos recuerdan a *"la Princesa Mononoke"* en más de una ocasión. Si te gusta el grafismo de Miyazaki en esta oba disfrutarás cada viñeta y si no conoces su obra esta puede ser un buen comienzo. Además en los tiempos que corren siempre es positivo leer una obra en la que se da un mensaje de esperanza *Nausicaä Nausicaä del Valle del Viento*: pase lo que pase la vida se abrirá camino hasta en el terreno más yermo.

Más información:
http://www.geocities.com/majusha/Nausicaa/principal.html
http://www.nausicaa.net/

TALLER

Escribiendo para los cómics (Parte 1)

Por Kurt Busiek

Consideraciones iniciales

Este artículo ha sido diseñado para darte las bases de cómo escribir en formato cómic-book. Algunas de estas cosas son extremadamente obvias, pero es preferible decir algo que ya se sabe que olvidar algo importante. Por otra parte, algunas de estas cosas puede parecerte oscuras y confusas, y debes preguntarte comose espera que recuerdes todo esto mientras escribes el guión. La verdad es que no esperamos que te acuerdes de todo, no te preocupes. Esto es simplemente una forma de tenerlo todo junto en un mismo sitio, de modo que tengas una útil (y esperemos que concisa) guia de referencia para consultarla cuando la necesites.

Tampoco esperamos que leas esto, te sientes y escribas un guión completamente acabado. Si tienes alguna pregunta, avisame. Si no estás seguro de cual es la mejor forma de manejar una escena en particular, como hacer el argumento más orientado hacia la imagen o como manejar cualquier duda que te surja, simplemente llamame y lo averiguaremos juntos.

Creando el argumento

Naturaleza Visual

La cosa más importante al escribir argumentos para cómics es el hecho de que la historieta es un medio visual. Las historias se cuentan a través de imágenes. Cada historia está contada en un cierto número de páginas, cada página está formada por una serie de viñetas y cada viñeta contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero son las imágenes el principal elemento de narratividad. Por eso, las historias han de ser visualmente interesantes, y dado que tu, como escritor, le vas a decir al dibujante qué pintar, tienes que escribir los argumentos de tus historias con eso en la cabeza.

Kurt Busiek

Algunos consejos serían:

· Las conversaciones largas generalmente no son visualmente interesantes. Por esa razón, normalmente es mejor asegurarse de que, sea cual sea el personaje que estás usando en la escena que estás guionizando, esté haciendo algo más que hablar. Y lo que esté haciendo suele ser algo que sirve para llevar la historia, permitiendo al personaje expresar su personalidad particular, o algo que use imágenes para ayudar a contar la historia.

· De forma similar, las reflexiones interiores son generalmente aun menos interesantes desde un punto de vista visual. Si coges lo que normalmente sería una reflexión y lo reescribes de modo que la acción que lo complementa lo acompañe (por ejemplo, si en una historia corta tu escribieses una reflexión en la que el protagonista se culpa sobre como su esposa lo dejó en un momento en el que él no necesitaba la presión extra, podrías hacerlo en un comic haciendo que el tipo pensase sobre eso mientras intenta preparar a los niños para el colegio, encontrar su maletín y asegurar a su jefe

Cómo escribir cómics según Kurt Busiek

Este texto fue escrito por **Kurt Busiek**, el guionista de **Astro City**, **Vengadores** y **Thunderbolts**, entre otros, para una línea de cómics de ciencia ficción llamada Ad Astra, en la que quería que participasen escritores de ciencia-ficción.

Traducción al español: **Carlos Manuel Díaz Correia**

por teléfono que llegará a tiempo a una cita todo a la vez), puedes obtener el mismo resultado de un modo visual.

· Si tienes que tener una escena visualmente estática, y la puedes mantener en dos o tres viñetas, no será mucho problema.

· Si la escena tiene que durar obligatoriamente más que eso, hay modos de arreglarlo. Por ejemplo, una larga y esencialmente estática escena de un policia esperando en su coche que el tipo al que ha estado siguiendo salga de un edificio puede ser interrumpida por otras escenas más activas, de modo que ninguna página esté compuesta de la misma imagen del policia en el coche una y otra vez. O si dos personas están hablando de hechos que pasarón antes, o de unas personas que no está allí en esos momentos, se puede realizar un *flash back* a esos hechos o pasar a esas personas y que la conversación siga en segundo plano, de modo que el artista pueda dibujar algo más que dos personas hablando en una mesa.

Desglosando el guión en páginas y viñetas

Para saber cuanta historia cabe en una página de cómic es similar a preguntarse cómo de largo debe ser un capítulo. La respuesta correcta es: «Tan largo como para que funcione», pero esto no ayuda mucho.

Hay dos factores principales para determinar lo que cabe en una página. El primero es que solo hay ese espacio en la página. No importa cuanta información de la historia quieras meter en una viñeta, hay límites físicos para lo que cabe en una página. El segundo es más estético, el modo determinado de llevar el ritmo de la historia.

Como una regla general, la media de viñetas por página es seis. Por cualquier razón, se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página. Naturalmente, se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes. Algunos ejemplos:

· Una imagen simple puede ser normalmente menor que una viñeta normal: la cabeza de alguien sin fondo importante, una mano abriendo una puerta, etc.

· Una viñeta complicada o que necesita dar mucha información es normalmente mayor de lo normal: el establecimiento de un lugar, tres o más personajes que han de ser mostrados claramente, dos ejércitos en combate, etc.

Esos son factores puramente físicos. Lo que puedas meter en una página también se ve afectado por el ritmo, y el tipo de efecto que le quieras dar al lector. Por ejemplo, cuanto más grande es una viñeta más importante parece. Si la «mano abriendo una puerta» de antes es un momento dramático e importante de la historia, haciendo la viñeta más grande incrementará su efecto emocional. Igualmente, un plano de la cabeza de un personaje hablando no tiene porque ser grande, pero si el personaje en cuestión está gritando alguna información vital que cambia el argumento de dirección, debería ser mayor. Una página-viñeta implica el mayor impacto posible, pero incluso las viñetas de 1/3 o media página tendrán mucho más impacto que otras más pequeñas.

Además, el tamaño de la viñeta también indica al lector cuanto tiempo pasa. Normalmente, cuanto más pequeño es, más rápido ocurre, como un párrafo corto se «mueve» más rápido que uno largo lleno de descripciones y detalles.

Algunos escritores prefieren construir cada página de modo que funcione como una unidad, de modo que la estructura de cada página individual es tan importante como la contribución de la página a la estructura de la historia. Esto no es necesario, pero conlleva algunos beneficios, el más notable es que deja al artista, quien por necesidad ha de construir cada página como una estructura separada, alguna idea de como construirla visualmente. También permite al escritor concentrarse en pequeñas piezas en cualquier momento, como escribir una novela en capítulos. Sin embargo, no hay necesidad de sentir que debes pensar la estructura de todas las páginas, si eso hace que escribir el guión sea más difícil.

Tras todo lo dicho, hay dos modos básicos de desglosar un argumento en páginas y viñetas para hacer el guión:

· Puedes desglosar la historia de modo que tengas un esquema página a página y viñeta a viñeta antes de empezar a guionizar. La ventaja de este método es que sabes dónde va a encajar todo en el momento que comienzas a

escribir. La desventaja es que estás encasillado, y si durante la escritura descubres un modo de manejar una escena mejor, que ocupa más (o menos) espacio, tendrás que rehacer el guión para encajarlo.

· Puedes comenzar a escribir sin el esquema, desglosando páginas y paneles mientras calculas el espacio que estás usando (por ejemplo, si llegas a la página 6 en un guión de 12 páginas, será mejor que vayas por la mitad. Si no, tendrás que acelerar las cosas o frenarlas para acabar la historia en la página 12). La ventaja de este método es que puedes aprovechar cualquier estructuración de las ideas que se te ocurra mientras escribes. La desventaja es que puedes quedarte sin espacio antes de acabar la historia, y tener que volver a reescribirla para arreglarla.

Naturalmente, hay muchos métodos de trabajo entre estos dos extremos. Algunos escritores hacen el desglose en páginas al principio, y dividen en viñetas cuando lo escriben. Es la misma vieja pregunta de sobreescribir o no sobreescribir, con el elemento añadido de tener que llegar a un número fijo de páginas, no de palabras.

Un par de consideraciones

Splash Pages: una página en cada cómic, normalmente, pero no siempre, la primera, es una splash page. Es una viñeta a tamaño página que contiene el título de la historia y los créditos (que normalmente acreditan al escritor, los artistas, el rotulista, el colorista y el editor). Como la splasg es una oportunidad para que el artista enganche al lector en la historia con una ilustración dinámica que haga al lector querer leer la historia, hay dos cosas que hay que tener en mente sobre las splash pages:

· La splash page debe diseñarse para que sea impactante. Es una página completa, después de todo, y no querras desperdiciarla en algo que podría ser igual de efectivo en la mitad de espacio o menos. Si puedes pensar en una imagen que realmente comience tu historia con impacto, esa es la que debes usar como splash page.

· Tradicionalmente, la splash page es la primera página de la historia. La razón para esto es que te impacta al comienzo, donde está lo primero que verá el lector. Por esa razón, la mayoría de las historias para cómics comienzan a alta velocidad en la página uno, y así el argumento debe estructurarse para comenzar en un momento de gran impacto. En los últimos años, muchos guionistas y dibujantes han escogido retrasar la splash, dándole más impacto del que tendría. Si eliges hacer esto, debes asegurarte de hacer que la escena inicial sea un efectivo camino hacia la splash, y que la construcción de la escena comience en la primera viñeta de la historia. Comenzar con una escena no relacionada y llegar a la splash cuando tengas oportunidad da como resultado un flojo y desorganizado comienzo.

Situando visualmente una escena: En cualquier escena de un cómic, tienes que darle al artista la oportunidad de mostrar al lector qué está pasando. Si tu guión tiene una escena que dura seis viñetas, todas ellas primeros planos de la cara de alguien, el lector nunca podrá saber dónde está situada la escena. A menos que lo quieras mantener a oscuras, es una mala idea. El método más común de establecer la situación es hacer que el primer panel de una escena sea un plano medio o largo que muestre al lector dónde están situados los personajes. Sin embargo, eso no significa que debas hacer las cosas de la forma común. Por ejemplo, digamos que tienes una escena que comienza con un ejecutivo despidiendo a un empleado. Puedes comenzar con un plano de la oficina de un ejecutivo, y el ejecutivo diciendole al empleado que está despedido, y seguir con un primer plano con la reacción asombrada del empleado. Puedes empezar con un primer plano del ejecutivo dando la mala noticia, y seguir con un plano medio que sitúa la oficina mientras el empleado reaciona. Incluso puedes empezar con un plano largo del edificio, y entonces entrar en la oficina, antes de hacer primeros planos de los personajes. Cada una de esas elecciones enfatiza diferentes personajes e imágenes, y cada una puede ser la «mejor» elección, dependiendo de cómo quieras que se lea la historia. Es lo mismo que, en prosa, decidir comenzar la escena por la descripción o el diálogo, pero con dibujos en lugar de texto.

(Sigue en el próximo número de la revista de Dreamers)

JMV PRESENTA el señor de los panchitos

EN LA LEJANA TIERRA MEDIA, EXISTÍA UN LUGAR POBLADO POR HOBBITS... ¡LA COMARCA!
JO, CÓMO ESTAMOS CON LO DE LAS VACAS LOCAS...
BLE BLE BLE
HOBBITONTÓN
¡HEY, TÚ ERES EL MAGO TAMARIT, EL -QUE-TRAE-LA-DESGRACIA"!
OINK OINK
¿TÚ TAMBIÉN HAS VENIDO PARA CELEBRAR QUE EL VIEJO BULBO SE HA SACADO AL FIN EL CARNET DE CONDUCIR PONEYS P1?
EM.. PUES SÍ, SÍ... BONITO CERDO...
TAP TAP
DE HECHO, VENGO A POSTA DE INGLATERRUM PARA VER AL BUENO DE BULBO.
¿QUE VIENE DE INGLATERRUM? ¡Y EL TÍO HA TOCADO MI CERDO...
-EL-QUE-TRAE-LA-DESGRACIA" ... QUÉ MANÍA DE LLAMARME ASÍ...
¡MI CERDO! ¡LE HA CONTAGIADO LA FIEBRE AFTOSA!
LOS HOBBITS VIVEN EN CUEVAS CON PUERTAS REDONDAS.
SOY UN GNOCCHINO Y AQUÍ EN EL BOSQUE SOY FELIZ...
TCHAK TCHAK
Y EN UNA DE LAS CUEVAS VIVÍA BULBO BOLSÓN
MAZINGER... MAZINGEEERR
AH, EL VIEJO BULBO SIEMPRE FUÉ UN INADAPTADO...
TCHAK TCHAK
TCHAK TCHAK
QUÉ GUSTO... LLEVO CINCO AÑOS DEDICADO A CUIDAR ESTE BONSAI...
ANDAAA, QUE DESPISTE, PERDONE, DON HOBBIT
TCHAK!
TÍO BULBO.. ¿TIENES ALGÚN PROBLEMA CON SAMSARDÁ?
NO, QUERIDO FRIGO, SÓLO INTERCAMBIAMOS RECETAS DE JARDINERÍA...
¿"RECETAS DE JARDINERÍA"?
ES IGUAL.. VEN, HE DE HABLARTE.
BUENO, BULBITO QUIERE PREGUNTARTE SI SABES CUÁLES SON MIS PLANES CONFIDENCIALES PARA LA FIESTA DE TONIGHT...
BLE BLÉ MUUUU! BLE BLE
¡AH, SÍ, LO DEL PLAN ESE ULTRASECRETO DE USAR TU OBJETO MALÉFICO DURANTE LA FIESTA PARA HACERTE INVISIBLE, Y DEJAR A TODOS PLANTADOS Y HUIR MUY LEJOS QUE TE CAGAS!
¡CHSSST!
¿BLE?
TENGO QUE DECIRTE QUE ESTA NOCHE TE HARÉ ENTREGA DE ALGO MUY ESPECIAL...
¡UAU! ¿UN "WERTHERS ORIGINAL"?

BIP
BIP BIP BIP BIP
BIP BIP BIP BIP BIP
BIP BIP
¿ QUÉ OCURRE, CARIÑO ?
BIP
¿ OYES ESE RUIDO ? ¿ COMO UN PITIDO ?
BIP BIP BIP BIP BIP
YO NO OIGO NADA, VUELVE A LA CAMA

VAYA NOCHE... NO HE PEGADO OJO...
¿ DE DÓNDE SALDRÁ ESE PITIDO ?
BIP BIP BIP
BIP BIP BIP BIP BIP
¡¡ DONDE ESTÁS !! ¡¡ MALDITO SEAS!!
MAÑANA TERMINO CON ESTA LOCURA ...
LO JURO

¡¡¿ AHORA NO SUENA ? !!
¡¡¿ A QUÉ ESTÁS ESPERANDO ?!!
¡¡¿ DÓNDE ESTÁS, CABRÓN ?!!

¡¿ QUÉ HA OCURRIDO ?!
¡¡¿ TE HAS VUELTO LOCO ?!!
C-CLARO
... AHORA LO ENTIENDO TODO
¡¡ ES COSA TUYA !!

FIN

Canales y Fonollosa

... POR ESO ESTOY AQUÍ ¿NO? SÉ QUE SOY LA VENGANZA, LA JUSTICIA... Y NO PUEDO DEJAR DE HOSTIAR GENTE CADA NOCHE... PERO NO ME ACUERDO DE QUIÉN COJONES ME QUERIA VENGAR NI POR QUÉ ...

...¿DE ACUERDO? POR ESO ESTOY AQUI ¿NO? PARA ESO TE PAGO ¿NO?...

TERAPIA DE SUPERGRUPO

VÍCTOR EME

JAVIM

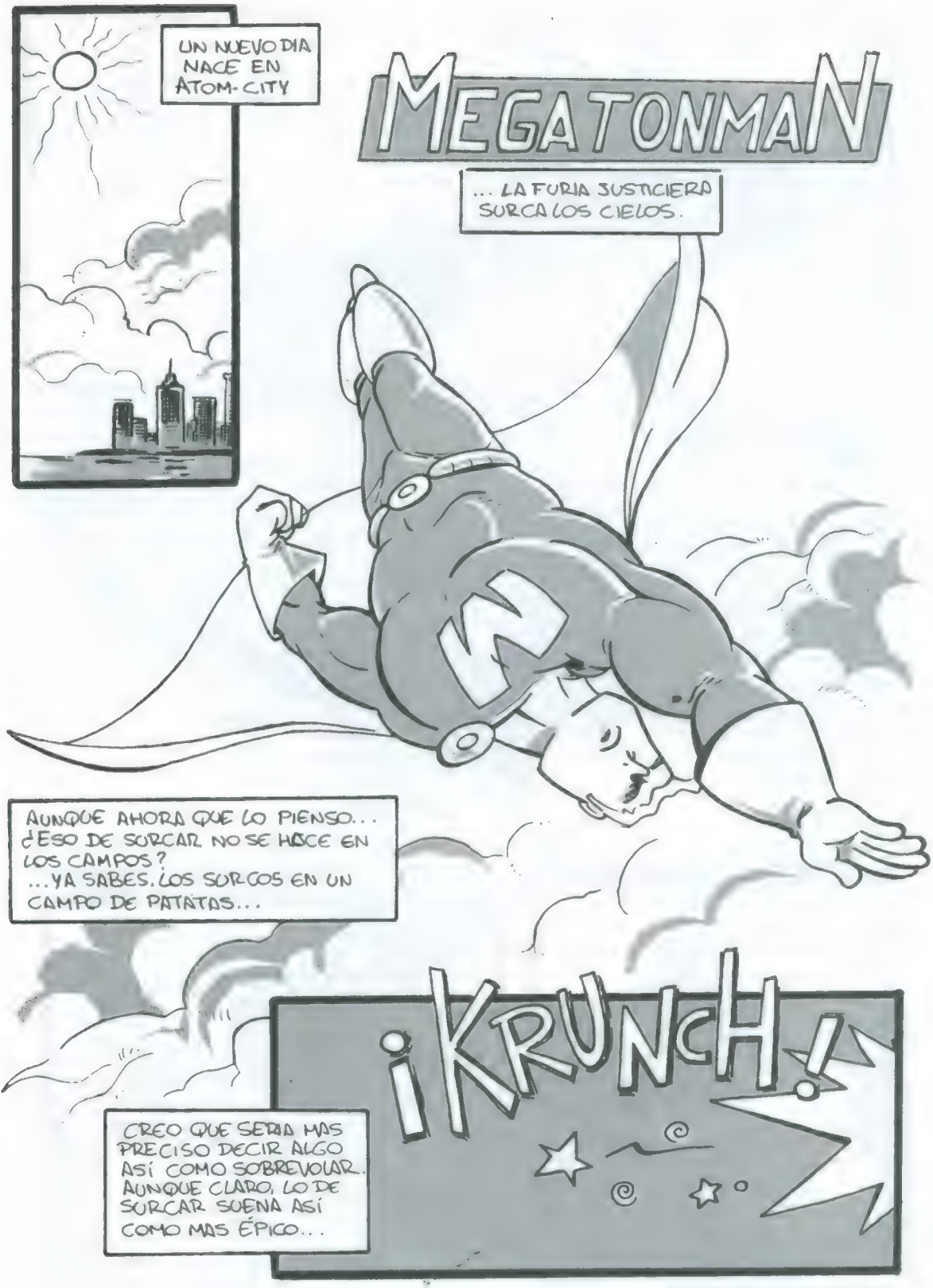
VALE, VALE. NO TE PONGAS AGRESIVO. PASEMOS AL SIGUIENTE...

SUPONGO QUE NO HACE FALTA QUE ME PRESENTE. SOY EL CAPITAN VENGADOR. VENGO PARA COMPLACER A MI MUJER. SIN DUDA CREE QUE MI EXPERIENCIA AYUDARÁ A LOS DEMÁS
EJEM... HOLA. A MI TAMBIÉN ME CONOCEREIS. SOY MAXIMUS. ESTO... NO QUIERO MOLESTAR CON MIS PROBLEMAS, ASÍ QUE SI OS MOLESTO ME LO DECIS... ESTOOO...
UN MOMENTO... PERDÓN... HAY UN TRANSBORDADOR ESPACIAL CON PROBLEMAS EN CABO KENNEDY... ENSEGUIDA VUELVO
YO SOY EL DÉCIMOQUINTO HOMBRE EN LLEVAR EL EMBLEMA DEL HOMBRE DE NEGRO Y ME SIENTO ORGULLOSO DE ELLO
YO NO ESTOY LOCO, GRACIAS A DIOS. SI ESTOY AQUÍ ES PARA INTENTAR RECUPERAR AL DESCARRIADO DE MI HIJO
¿HA DICHO USTED "HIJO", HOMBRE DE NEGRO?
AQUÍ, LA MOMIA, ES MI PADRE. ME COMIÓ TANTO LA CABEZA QUE TERMINÉ SIENDO EL HOMBRE DE NEGRO XVI
PERO UN BUEN DIA ME DIJE ...
... ¿TÚ QUÉ HACES EN PLAN MACHO, SI TU VERDADERA VOCACIÓN ES SER PUTA DROGADICTA? LO CONSECUENTE ES SER SUPERHEROINA, ASÍ QUE ME OPERÉ E INAUGURÉ MI PROPIA DINASTIA: LA MUJER DE ROSA
¿ Y QUIÉN DEBERIA SENTARSE AHÍ?
OIGA, DOCTORA, YO EXIJO SERIEDAD. TODOS TENEMOS COSAS QUE HACER, INJUSTICIAS QUE VENGAR, Y HEMOS VENIDO PUNTUALES... ¿QUIÉN SE HA CREIDO ESTE QUE ES?

HOLA. BUENAS TARDES. DISCULPEN EL RETRASO. PERDÍ EL AUTOBÚS Y ...
¿QUIEN ES ESE TIO?
PERO... ¿ES TU NORMAL EN ESTA TERAPIA?
GRACIAS. PERDÓN.
SERÁ EL CAPITÁN MEDIA-MIERDA
¡OIGAN, MÁS RESPETO! QUE YO HABRÉ LLEGADO TARDE, PERO NO HE INSULTADO A NADIE
¡USTED SE CALLA! ¡SU SOLA PRESENCIA YA ES UN INSULTO! SIN PODERES, SIN DISFRAZ, SIN MÁSCARA ...
POR FAVOR, UN POCO DE RESPETO...
NO ME EXTRAÑA QUE NO HAYAS LLEGADO A NADA... CON ESE PROBLEMÓN EN LA FAMILIA...
¿QUÉ? ¿QUÉ INSINÚAS DE MI FAMILIA CARCOMIDA MAQUILLADO?
¡¡¡AARRRGH!!!
¡SEÑORES, YA BASTA! ¡CÁLMENSE!
¡¡YO SOY APISONADOR!!
SOY EL ÁNGEL DE LA NOCHE. SOY LA VENGANZA

¡YA ESTOY DE VUELTA!... ¡ANDA! ¿EN ESTO CONSISTE LA TERAPIA?
¡ARG! ¡SUELTAME, PUTA MARICONA!
¡CHULOPUTAS!
¡AMARGADO!
¿POR QUÉ ME OBLIGAIS A HACER ESTO?
¡ESTÁS ACABADO!
¿ALÓ? ¿ENRIQUE? ¡HOOOOLA! ...
¿RECORDÁS QUE DIJISTE QUE UNA CONSULTA DE SUPERHEROES SERIA MI RUINA?
¡PUES TE EQUIVOCASTE!
¡NO SABÉS EL FILÓN QUE ENCONTRÉ! ¡CON ESTA PANDA ME RETIRO MILLONARIA!
FIN

¡NO SE PIERDA LA SIGUIENTE ENTREGA DE *"TERAPIA DE SUPERGRUPO"*! CONOCEREMOS MEJOR AL *CAPITÁN VENGADOR*.


UN NUEVO DIA NACE EN ATOM-CITY
MEGATONMAN
... LA FURIA JUSTICIERA SURCA LOS CIELOS.
AUNQUE AHORA QUE LO PIENSO... ¿ESO DE SURCAR NO SE HACE EN LOS CAMPOS? ...YA SABES. LOS SURCOS EN UN CAMPO DE PATATAS...
¡KRUNCH!
CREO QUE SERIA MAS PRECISO DECIR ALGO ASÍ COMO SOBREVOLAR. AUNQUE CLARO, LO DE SURCAR SUENA ASÍ COMO MAS ÉPICO...

¡¡ HEMOS CHOCADO CON UN METEORITO!!
....AUNQUE PUESTOS A SER TIQUISMIQUIS, EN UN CAMPO DE PATATAS NO TE DAS DE CABEZA CON UN BOEING-777
¡¡¡ PEOR, CAPITÁN, ES MEGATÓNMAN!!!
¡¡¡ VAMOS A MORIR !!!
A-AZAFATA... ¿PUEDE TRAERME UNOS CALZONCILLOS LIMPIOS?
L-LO SIENTO, ESTABA PENSANDO EN MIS COSAS...
ENSEGUIDA, CAPITÁN
¿LA JUSTICIA Y ROLLOS ASÍ
QUE NO SE ME OLVIDE PASAR POR EL SUPER ANTES DE IR A CASA...
¡¡ ES MEGATÓN-MAN !!
¡¡ VAMOS A MORIR !!

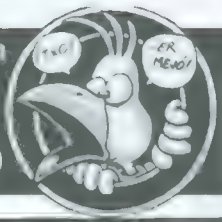
MI VISTA MEGATÓNICA HA CAPTADO PROBLEMAS.
¡¡ARGH!! UN COCHE, POR UN MOMENTO PENSE QUE ERA MEGATONMAN
¡¡BROCKB
¿NI NO NI NI NO
BRAKABR
NO ENTIENDO COMO SABIAN QUE SOMOS DELINCUENTES...
... SI HASTA NOS HEMOS PUESTO CAPUCHA Y TODO
THOOM
EL PESO DE LA JUSTICIA HA CAIDO SOBRE VOSOTROS, VILLANOS
SALUDOS, NOBLES AGENTES
¿ES QUIEN CREO QUE ES?
¿?
NO PAGAN LO SUFICIENTE PARA ESTO

MUY BIEN, BELLACO
¡¡ES MEGATON MAN VOY A MORIR !!
¡¡¿QUÉ HORA ES?!!
¿ES PREGUNTA CON TRUCO?
LAS DIEZ PASADAS
¡¡CORCHO!! LLEGO TARDE AL TRABAJO
YO ME VUELVO AL PUEBLO... NO TENGO EDAD PARA ESTE STRESS
¡¡ES MEGATON-MAN VAMOS A MORIR!!
Y ASÍ, CON LA VELOCIDAD DEL RAYO, EL INTREPIDO PALADÍN DE LA JUSTICIA SE TRANSFORMA EN EL ANODINO FELIPE PEREZ...
¿QUIÉN SOSPECHARIA QUE BAJO ESAS GAFAS SE OCULTA EL MAYOR HEROE DE ATOM-CITY?
FIN

Las increíbles aventuras de un dibujante de cómics llamado:

¡Emoción! ¡Riesgo! ¡Acción! ¡Aventura!

MARTÍN el POLLO

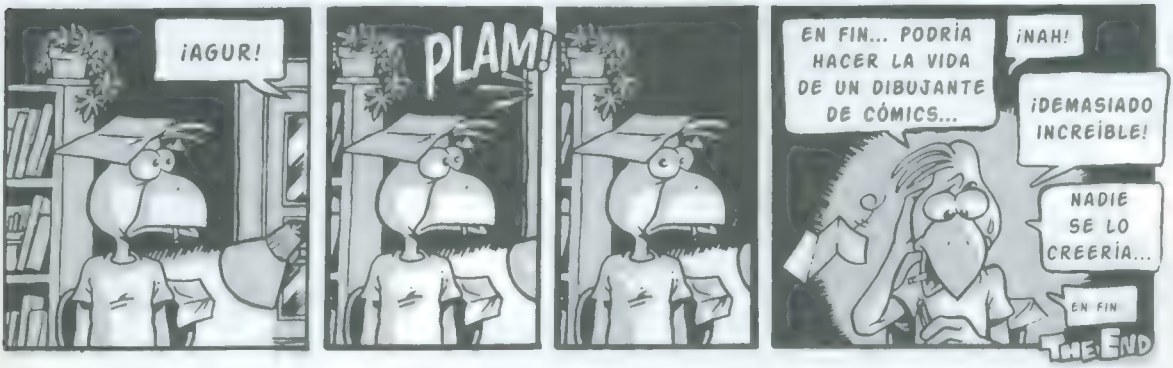


UNA VISION FICTICIA SOBRE LA AUTOBIOGRAFIA BASADA EN LA HISTORIA REAL DE UN PERSONAJE INVENTADO, QUE POR SUPUESTO NO TIENE NADA QUE VER CON LA REALIDAD, EXCEPTO CUANDO SE TRATA DE UN CASO VERIDICO. O NO.

QUÉ CONOCEMOS DEL PROCESO CREATIVO GUIONISTA/ DIBUJANTE? CÓMO SURGEN LAS IDEAS? QUÉ CRITERIOS SE SIGUEN? HAY VIDA ANTES DE LA MUERTE?
VEAMOS... UN TIPO...
BANG
UN TIPO REVIENTA LA CABEZA A OTRO...
MH, ¡NO!
¡DEMASIADO SUAVE! ¡DEMASIADO VISTO!
AIM DE BEST

UN TIO REVIENTA LA CABEZA A OTRO...
Y VEMOS DETRÁS A LOS ESCOLARES QUE HA VIOLADO Y DESCUARTIZADO...
¡NTCHS! NO SÉ, AÚN LE HECHO EN FALTA ALGUNA COSA...
UNA TÍA (120 X60 X90) LE VUELA LA CABEZA A UN TIPO...
BANG
BUENO
YA VALE ¿NO?
Y VEMOS DETRÁS A LOS ESCOLARES QUE HA VIOLADO Y DESCUARTIZADO...

¡AGHT! ¡NUNCA ME PUBLICARÁN ÉSTA HISTORIA! ¡ES DEMASIADO INTELECTUAL!
MARTÍN, ¿TIENES UN MOMENTO...?
¡EH, NO ME MOLESTES! ¿NO VES QUE ESTOY EN PLENO PROCESO CREATIVO? ¡POR FAVOR!
¡TE PASAS EL DÍA EN EL BAR O APALANCADO EN EL SOFÁ SIN HACER NADA DE BUENO! ¿QUÉ TE CREES, QUE SOY TU MADRE Y QUE TE HE DE MANTENER?
YA NO ME CREO QUE TUS "PROYECTOS" NI PROMESAS. ME VOY. ¡A VER CÓMO TE LAS ARREGLAS TU SÓLO CON LAS FACTURAS!
Y LA LIMPIEZA... ¡JA, JA!



A I L A N T D

presenta su primer album

Historias de MMM

1996 - 2001

A través de un mundo imposible se suceden fenomenos extraños que rozan lo absurdo. Viaja con MMM en busca de su sueño perdido.

SOÑANDO REALIDADES

AILANTD MMM

2001

Ediciones BOXX PRESS | Próximamente...

BOXX PRESS

VIDEOJUEGOS

Las Consolas de Ultima Generación

Artículo de Federico Builés

Playstation 2

Una consola de 128 bits, fabricada por Sony, es la ultima sensación entre los aficionados de juegos. Con mas posibilidades que la PS, aquella se considera una de las más potentes.

PS2 es la consola más potente que se ha creado hasta el momento, así como la infinidad de juegos que están disponibles, no con la misma continuidad que los de PS, pero sí con mas posibilidades de entretención. Cabe aclarar que esto no es una limitante, porque a medida que se vaya difundiendo esta nueva consola en todo el planeta, mas serán los juegos por crear. Todo es cuestión de tiempo. El futuro pinta muy prometedor para Sony en América y en Europa, ya que en Japón son muchos los seguidores.

Entre algunos de los juegos mas destacados de este videojuego se encuentran títulos como: Zone of the Enders, Tekken Tag Tournament, Rige Hacer, Summoner, MGS2, Final Fantasy X y XI entre otros. Asi que prepárate porque el futuro esta frente a ti.

Es posible que en el principio encuentres esta consola a un precio bastante elevado, pero en poco tiempo podrás tener una en tu casa, a medida que el mercado se vaya ampliando.

Esta consola realmente promete mucho, ya que teniendo como antecedente el PS, que aunque nunca llega a acercársele en potencia a este, cuando entro al negocio desplazo a Nintendo, uno de los "duros" del juego.

X-Box

Microsoft se propuso crear el sistema más potente y producir una consola con la que los usuarios se sientan a gusto y obtengan todo lo que quieran.

La compañía de Bill Gates ha desarrollado una consola que esta basada en la estructura de un PC, con elementos como la tarjeta grafica y el clip de sonido; y todo para sacar como resultado algo con un potencial increíble.

Esta consola contara con acceso a Internet de banda ancha y disco duro, además el formato elegido para los juego es el DVD, lo que le dará una mayor calidad. Sin embargo, los DVD no se producirán en serie como el caso de la Playstation.

Características

· Tiene 4 entradas de mandos y los puertos utilizan un sistema modificado de conexiones USB.
· La bandeja del DVD emplea un sistema de bandeja similar al de los DVD, video y lectores de CD/DVD ROM del ordenador.
· Puerto Ethernet para conexión a Internet por medio de banda ancha.

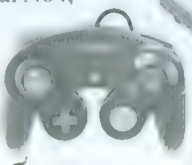
Nintendo GameCube

Nuevas consolas, nuevos juegos y diversión por montones. GameCube pinta como lo más innovador del siglo.

Desde hace cinco años, Shigeru Miyamoto, creador de esta fabulosa consola y genio de Nintendo, viene trabajando en un ambicioso proyecto para crear algo innovador que tenga características similares al N64, pero mucho mejor.

Para esta grandiosa consola se ha optado por el uso de un formato DVD especial al cual se la llamara mini-DVD. Si se hubiera pensado en la posibilidad de utilizar uno normal, habría sido posible encontrar algunos de estos en el mercado pirata. En cambio con este se intentara mantener un estilo propio, protegido de la piratería. Eso es lo que hace especial al DVD, por esto mismo adquirir esta consola puede resultar algo costoso al principio. Pero ahora veamos características y novedades de esta nueva creación, que promete estar buenísima.

El control de la consola es muy similar al del N64, pero con un diseño diferente, uno para diestros y otro para zurdos, así le dará una mayor usabilidad al jugador. Consta de 7 botones, 2 *sticks* análogos, uno de ellos usado para la camara y además un pad digital y un motor de *rumble* interno (vibración). La idea también es poner a la venta un control inalámbrico con alcance aproximadamente de 10 metros, llamado WaveBird.



El objetivo de Nintendo es mostrar al publico que GC es lo mejor así que es importante que conozcas sus características técnicas para hacerte una idea de lo magnifico que puede llegar a ser. Es una total expectativa la aparición de esta consola ya que desde el año 2000 se viene anunciando su lanzamiento para toda Europa. Esto ha hecho pensar mucho a los especialistas que la consola todavía no esta lista y menos sus juegos.

Pero su retraso es inevitable, porque lo que se pretende es hacer algo bueno y que maraville el publico. Lo único que queda es espera para saber que pasara en el futuro.

Microsoft Homestation

La evolucion de la X-Box, aunque todavía parece seguir en fase de proyecto, sera un dispositivo multiusos, siendo un híbrido entre el PC y la X-Box

Ultimamente Microsoft (MS) ha estado trabajando en su nuevo juguete, el nombre del proyecto es Homestation y al parecer cubrira todos los usos posible de una maquina. Siendo un híbrido entre el PC y la X-Box, aunque cubriendo los usos de otros dispositivos, como WebTV, DVD, reproductor de sonido Dolby Digital, graficos GeForce y con la inclusión de Windows XP y la tecnología de compresión Windows Media Player 8. Al parecer tambien usara la nueva estrategia tecnológica .NET y por ultimo aceptara PDAs, Reproductores MP3, y telefonos que usen la tecnologia HomeRF o protocolos Bluetooth.

Hablando sobre juegos, se cree que se puedan usar los juegos de PC y de la X-Box, aunque en este momento MS esta apuntando mas que todo hacia el lanzamiento de su consola, tratando de que con esta establezca un punto fuerte en el mercado y de reducir a sus mas duros competidores: Nintendo y Sony.

Por el momento nadie en MS admite ni niega nada en respecto a la Homestation. Recordemos que lo que MS ha hecho hasta el momento ha sido ver los productos de las otras compañías y mejorarlos, vemos como tomaron las mejores partes del DreamCast y del PS2 y las juntaron en su nueva, talvez esta "estación de entretenimiento" no se mas que la mejora de la X-Box según los resultados que de al salir a la venta en noviembre.

Por otro lado muchos dicen que este sistema tambien incluiria un sistema para manejar la casa automatizada en el futuro, con lo cual la gente sigue diciendo que es simplemente otra parte de la estrategia expansionista del señor Billy y su compañía, solo que ahora en gran escala. Lo unico que podemos hacer por el momento sera esperar que MS haga un anuncio ya sea hablando sobre las capacidades y posibilidades de este nuevo sistema o totalmente negándolo.

RELATOS

SEIS DE ENERO

Relato de Luis Barrera Bermejo

¡Por fin había llegado el gran día! El pequeño Alex se despertó muy excitado, casi eufórico; durante todo el año había estado acumulando infinidad de deseos en su (desafortunadamente para sus padres) prodigiosa memoria. Las dos últimas semanas habían transcurrido para Alex en una atmósfera de creciente ansiedad, odiaba tener que esperar, y no cesaba de contar y recontar los días que faltaban para el cumplimiento de su sueño, marcándolos con su rotulador fosforescente en el torturado calendario de la salita de estar. Haciendo gala de una paciencia sobrehumana, su madre verificaba a cada momento la exactitud de sus precipitados cálculos, pero Alex nunca estaba conforme con aquellas respuestas. –El tiempo se ha dormido –pensaba.

La larga espera terminaría por la noche, cuando los misteriosos Reyes Magos dejaran junto al árbol de navidad sus sueños convertidos en maravillosas realidades. ¡Qué nervioso estaba!

Siempre le habían dicho que debía ser muy bueno y obediente si quería que los Reyes cumpliesen sus deseos, o de lo contrario sólo le traerían carbón. Lo cierto es que Alex nunca había visto carbón, y hasta sentía cierta curiosidad por manipular aquello que tan malo debía ser, ¡pero no hasta el punto de intercambiarlo por sus preciados juguetes! Hizo memoria sobre su comportamiento durante el pasado año, y no recordó haber hecho nada malo(aunque su hermana mayor sí guardaba bastantes evidencias en contra de su *inocente* benevolencia).

Al atardecer, su padre le invitó a dar un paseo por las concurridas calles de la ciudad (con la esperanza de que la fatiga facilitaría al pequeño conciliar el sueño). Hacía mucho frío y la oscuridad cubría ya el cielo, Alex caminaba de la mano de su padre contemplando el movimiento de la ciudad por el estrecho espacio que quedaba entre la capucha de su abrigo y su repudiada bufanda roja. Le encantaba esta época del año, las calles brillaban con luces de innumerables colores en contraste con el negro vacío de la noche,

Ilustración de Sonia Mº Corral

la atmósfera transmitía una impresión especial, extraña, una esencia oculta que solamente es visible, en determinados momentos, a los ojos que aún conservan la inocencia.

Tras un largo paseo, volvieron a casa. Al entrar, un delicioso aroma salió a recibirles. Su madre estaba en la cocina preparando la cena.

-Podéis sentaros, vamos a cenar pronto –dijo drigiéndole a Alex una cristalina sonrisa.

Esa sonrisa, y la enorme mano de su padre cobijando la suya cuando paseaban, hacían que se sintiese el niño más protegido del mundo, nada podría hacerle daño; nada en absoluto.

Alex fue el primero en terminar con su cena ante la comprensiva mirada de sus padres -¡parece su última noche en la Tierra! –rió su hermana. Poco después, Alex se metió en la cama, -que descanses, cariño- susurró su madre mientras apagaba la luz. Pronto cayó rendido en un sueño intranquilo.

Alex abrió los ojos. Todo estaba a oscuros y en silencio. Aún no había amanecido y sabía que no debía levantarse, pero ¡necesitaba saber si los juguetes habían llegado ya! Tan sigilosamente como pudo, Alex salió de su habitación. Por la puerta entreabierta del salón surgía un pálido haz de luz amarillenta. Dentro, la voz de sus padres era un débil e inconexo murmullo, apenas audible.

Sus gruesos calcetines de lana amortiguaban el sonido de sus pisadas, así que, sin poder resistirse a la curiosidad, se acercó hasta el borde de la puerta para mirar al interior:

Dos enormes gusanos, de un blanco purulento, se encontraban junto al árbol de navidad, erguidos sobre sus hinchadas colas. Sus cuerpos giraron instantáneamente al sentir la mirada del pequeño, mostrando sus rostros deformados, aunque grotescamente reconocibles, a su hijo:

-Nos has desobedecido, cariño – dijeron al unísono con gorgoteante voz gutural -¡NO DEBISTE HACERLO! ¡NO DEBISTE HACERLO! –chillaban mientras se abalanzaron girando en espiral sobre él.

Dragonlance. I - Introducción.

Artículo de José Ramón Sanz (plumin@jramon.net)

Niños y niñas, mayores y enanos, humanos y monstruos, todos están invitados a esta pequeña (por ahora) disertación sobre esa gran serie (por lo menos por la cantidad de libros publicados) llamada DragonLance. No teman, los dragones están encerrados en jaulas seguras y recuerden que está prohibido echarle cacahuetes al autor.

Todo esto empezó cuando hace unos cuantos años, concretamente hacia 1984, a unos yankis se les ocurrió transcribir en un libro la partida de rol que estaban realizando. No sabían la que estaban liando, estaban creando una de las sagas de fantasía más importantes, y la más larga, de todos los tiempos.

¿Que hizo que este, aparentemente, pasatiempo sin importancia generara una industria que dura más de 15 años y que mueve millones de dólares?. Sinceramente, no tengo ni idea, si lo supiera estaría escribiendo un libro titulado LagartijoBlade en vez de estar perdiendo el tiempo con esto de la DragonLance. Lo que si está claro es que esta trilogía de las Crónicas nos sumerje en un mundo que, si no creible, por lo menos es coherente y que nos arrastra a una serie de aventuras sin descando y que no nos permiten pararnos a pensar en que lo que estamos leyendo es absurdo, que es imposible que suceda y que un grupete de amiguetes no puede salvar al mundo de esa manera.

Entonces, ¿qué hace que no cerremos el libro tras leer unas cuantas páginas pensando que es absurdo lo que estamos leyendo y que nos están intentando tomar el pelo?. En mi opinión una gran baza de este libro son los "Compañeros". Tenemos un grupo de personajes para todos los gustos, no hay ninguno que asuma el protagonismo y todos tienen su importancia en la epopeya. Esto hace que el personaje con el que más nos identifiquemos participe activamente en el desarrollo de la trama y, por lo tanto, nos sumerjamos más en la historia. Tampoco hay que olvidar que está bien escrito, sin llegar a ser un Quijote no desmerece de muchas obras de otros autores mas consagrados.

Bueno, dejémonos de rollos y vayamos a lo que interesa, datos, datos y más datos. Como es normal, una saga con más de 100 libros da para mucho, por lo que en esta primerá parte me conformaré con presentaros a los personajes pincipales.

SITUEMOS A LOS COMPAÑEROS

La historia se desarrolla en un ¿planeta? Llamado Krynn, mas concretamente en el continente de Ansalon. El mundo comienza a recuperarse de un cataclismo sucedido 351 años antes, parece ser que los dioses se mosquearon con ciertos sacerdotes y casi se cargan a todos.

Una ciudad, Solace, una taberna, El Último Hogar. Tras cinco años vuelven a reunirse un grupo de amigos conocidos como Los Compañeros. A causa de un "pequeño incidente" con el Sumo Teócrata (casi lo chamuscan) tienen que salir por piernas y aquí comienza una serie de aventuras ininterrumpidas que finalizaran con la victoria de las tropas del bien sobre las del mal, ¿acaso pensaís que podría ser de otra forma?, y con la declaración de nuestro nuevos amigos como héroes.

LOS COMPAÑEROS.

Bueno, creo que ya va siendo hora de que os presente a esos supuestos Héroes de la Lanza, como serían también conocidos.

- Tanis el Semielfo. Tambien conocido pon su nombre elfo de Tanthalas. Hijo de una elfa y de un humano del que lo único que sabemos es que la violó. Amargado y despreciado por los elfos con los que se crió se va a vivir a Solace, con Flint el enano, dondé conocerá al resto del grupo. Se supone que es el jefe del grupo pero sus continuas dudas y comeduras de tarro hacen que ese título sea más nominal que otra cosa.

- Flint Fireforge. Enano de las Colinas, herrero y forjador de metales que conoció a Tanis cuando era joven. Ambos se establecieron en Solace. De carácter aparentemente gruñón, sufre y se preocupaba mucho por sus amigos, especialmente de Tas el kender.

- Tasslehoof Burrfoot. Kender hasta la médula, especialista en meterse, y meter a todos, en las situaciones más inverosímiles y peligrosas, aunque en el fondo es un buen compañero y ayuda cuando la situación lo requiere. Pasó por Solace, donde conoció a Flint, tras tomarle "prestado" un brazalete, y se quedó a vivir en su casa, con gran disgusto, aparente, del enano.

- Raistlin Majere. Humano. Sólo vive por y para la magia, llegando a ser muy poderoso. De talante enfermizo, sufre tanto por la debilidad como por las atenciones del pesado de su hermano. Es el único del grupo que a veces parece bueno y a veces malo (si lo quereis saber os leeis el libro, vagos, mas que vagos).

- Caramon Majere. Hermano gemelo del anterior. Destaca por su gran fuerza y sus pocas luces, ingenuidad lo llaman algunos. Es capaz

de luchar contra una horda de Goblins con una mano mientras con la otra se come una pata de venado, pero, en cuanto su hermano se rompe una uña no puede dormir de la desesperación que le entra.

- Tika Wayland. Joven camarera de la posada El Ultimo Hogar, secretamente enamorada de Carmon Majere. Se incorpora al grupo una vez iniciada la aventura, donde aprende a luchar, llegando a ser famosos y temidos sus ataques sartén en mano.

- Lauranalanthalasa Kanaan. Laurana para los amigos. Princesa de los elfos y enamorada de Tanis. Llega a general de los ejércitos del bien tras un peregrinaje desde su posición de niña mimada a su descubrimiento de que todo el mundo no es de color de rosa. Es la encarnación de la ciencia infusa ya que, sin haber luchado nunca, logra derrotar, uno tras otro, a los mejores generales de la Reina Oscura.

- Sturm Brightblade. Caballero. Para él la vida sin honor no tiene sentido e intenta llevar esa idea a sus últimas consecuencias. Vivirá por y para el honor, cueste lo que cueste y caiga quien caiga, lo que hará que el resto de sus compañeros se acuerden más de una vez de toda su familia. De todas maneras si obviamos ese "pequeño" detalle es un leal y valiente camarada.

- Goldmoon. Princesa de los Qheshu, una especie de sioux de Krynn, intentará convencer a todo el mundo de que vuelvan a creer en los antiguos dioses.

- Riverwind. Pareja y guardaespaldas de Goldmoon. Al principio mostrará gran desconfianza hacia el resto del grupo, pero una vez convencido de sus buenas intenciones se revelará como un gran amigo y compañero.

Hasta aquí este capítulo. En el próximo conoceremos a los señores de los dragones, malos malísimos y una buena buenísima, a los dioses y os contaré que es eso de la Guerra de la Lanza. No os desespereis y, si teneis ganas, podeis ir leyendo alguno de los libros que os indico en el apéndice.

APÉNDICE:

Relación de libros publicados en España de la saga Dragonlance:

Nota: El mes/año corresponde al de la primera edición en USA.

Crónicas

El Retorno de los Dragones. 12-1984.
La Tumba de Huma. 06-1985.
La Reina de la Oscuridad. 07-1985.
Los Caballeros de Takhisis. 11-1996.
La Guerra de los Dioses. 11-1996.

Leyendas

El Templo de Istar. 1986.
La Guerra de los Enanos. 1986.
El Umbral del Poder. 1986.

Cuentos

La Magia de Krynn. 03-1987.
Kenders, Enanos y Gnomos. 08-1987.
Historias de Ansalon. 11-1987.

Heroes

La Leyenda de Huma. 04-1988.
Espada de Reyes. 09-1988.
El Caballero de Solamnia. 02-1989.

Preludios

El Guardian de Lunitari. 06-1989.
El Pais de los Kenders. 09-1989.
Los Hermanos Majere. 01-1990.

Preludios II

La Misión de Riverwind. 03-1990.
Flint, Rey de los Gullis. 07-1990.
Tanis el Semielfo. 11-1990.

Heroes II

Kaz, el Minotauro. 06-1990.
Las Puertas de Thorbardin. 09-1990.
El Caballero Galen. 12-1990.

Las Naciones Élficas.

El Primogénito. 02-1991.
Las Guerras de Kinslayer. 08-1991.
Los Qualinestis. 11-1991.

Compañeros

Qualinost. 04-1991.
El Incorregible Tas. 09-1991.
Kitiara Uth Matar. 01-1992.
El Código y la Medida. 05-1992.
Pedernal y Acero. 09-1992.
Mithas y Karthay. 01-1993.

Cuentos II

El Reino de Istar. 04-1992.
El Cataclismo. 07-1992.
La Guerra de la Lanza. 11-1992.

Las Naciones Enanas.

El Pacto de la Forja. 02-1993.
El Reino de los Thanes. 06-1993.
Derkin, el Primer Rey . 12-1993.

Villanos.

Verminaard. Señor de Nidur. 04-1993.
El Ala Negra. 07-1993.
Emperador de Ansalon. 11-1993.
Hederik, el Teócrata. 01-1994.
Lord Toede. 07-1994.
Takhisis. 1994.

Historias Perdidas

Los Hijos de Sargas. 01-1996.
Los Enanos Gullys. 06-1996.
Los Dragones. 10-1996.

Guerreros

Pirvan el Ladrón. 03-1995.
Maquesta Kar-Thon. 07-1995.
Theros Ironfeld. 03-1996.
Lord Soth. 06-1997.

Leyendas Perdidas

Vinas Solamnus, el Primer Caballero. 01-1996.
Fistandantilus. 05-1997.
Historias del tío Saltatrampas. 11-1997.

Antologias

Los Dragones de Krynn. 03-1994.
Los Dragones en Guerra. 05-1996.
Los Dragones de Caos. 01-1998.

La Guerra de Caos

Enanos y Draconianos. 03-1998.
El Ultimo Thane. 06-1998.
Las Lágrimas de Paladine. 10-1998.
Gilthas, Orador de los Soles. 02-1999.
Monstruos del Mar Sangriento. 05-1999.
La conquista del monte Noimporta.

Interregno.

El Asedio de Kendermore. 07-1998.
El Legado de Steel. 11-1998.
La Escalera de Plata. 01-1999.
La Rosa y la Calavera. 03-1999.
La Misión de Dezra. 06-1999.

La Forja de un Túnica Negra.

Raistlin, el Aprendiz de Mago. 01-1999.
Raistlin. Crisol de la Magia. 08-1999.
Raistlin. Mago Guerrero. 2000.
Raistlin. El Túnica Roja. 2000.

5ª Era.

El Amanecer de una Nueva Era. 09-1996.
El Dragón Azul. 03-1997.
Conjuro de Dragones. 02-1998.
La Huella de los Dioses. 04-1998.
Cuentos de la 5ª Era. 07-1999.
Los dominios del Dragón. 2000.

Miscelanea

Asesinato en Tarsis. 10-1999.
Apéndices. 1987.

Portada de uno de los libros

ESTRATEGIA VS TACTICAS

Un artículo de Troy Clifton traducido por Delphos

Los líderes militares son entrenados en dos disciplinas separadas: estrategia y tácticas. La diferencia no suele estar clara. Incluso alguien entrenado en ambas puede tener problemas a la hora de explicar las diferencias, pero las dos son elementos esenciales que debe dominar todo buen general.

Las tácticas engloban el conocimiento de los puntos fuertes y las debilidades de las tropas a tu mando. El táctico sabe como maximizar sus ventajas y aprovechar las debilidades del adversario. Ésta es la habilidad que la mayoría de los jugadores adquieren rápidamente cuando empiezan a jugar a warhammer fantasy o 40k. Aprendes estas cosas rápidamente porque llevándolas a cabo incorrectamente pierdes la partida. Solamente has de perder 10 exterminadores una vez en combate cuerpo a cuerpo con 5 genestealers para aprender una lección que no olvidarás jamás.

La estrategia es más sutil. El estratega estudia la batalla a largo plazo. No sólo anticipa el resultado de combates aislados, entiende cómo dicho resultado influirá en el curso de la batalla en los turnos sucesivos. Perder a esos 10 exterminadores puede ser beneficioso si con ello ganas la batalla. Muy pocà gente se convierte en buenos estrategas. La estrategia requiere un pensamiento geométrico. Una geometría cuadridimensional que engloba la disposición del terreno y la evolución de la batalla en el tiempo. Ser un buen estratega implica que el general ya ha dominado los principios de la táctica. La táctica son las líneas y los ángulos en los que se sustenta la visión cuadridimensional de su plan de batalla.

El táctico sabe cómo no perder.

El estratega sabe cómo ganar.

TACTICAS

La mayor de lo que has leído sobre tácticas son cosas obvias. Si tu oponente tiene una mayor potencia de fuego, no querrás verte envuelto en un tiroteo. Si es mejor en asaltos no querrás estar en cuerpo a cuerpo. Esto es lo esencial de todo consejo táctico. Cómo armar a tus unidades para hacerlas más efectivas contra ciertas otras unidades es una decisión táctica. Cómo llegar al cuerpo a cuerpo a cuerpo es otra decisión táctica. Cuanto mejor sea el elemento táctico más fácil será emplear una estrategia.

ESTRATEGIA

Las escuadras tácticas de marines espaciales son la parte más importante de un ejército marine espacial por razones estratégicas. No pueden competir en cuerpo a cuerpo con unidades de asalto o en tiroteos con escuadras de armas pesadas, pero son flexibles. Son mejores en tiroteos que las unidades de asalto y mejores en asalto que las escuadras de armas pesadas. Por lo tanto, tienen siempre una cierta ventaja sobre todas las otra unidades del juego.

Echa un vistazo a la lista de ejército del jugador marine espacial que conozcas que gana más batallas. Apuesto que tiene mayormente escuadras tácticas y las ha equipado en pro de su máxima flexibilidad. Es un estratega. Usa esa flexibilidad táctica porque le ofrece una ventaja estratégica. Cada una de dichas escuadras tiene alguna forma de responder efectivamente a toda amenaza enemiga.

La misma naturaleza de la estrategia dificulta aprenderla y dificulta aún más su enseñanza. Alanas personas son simplemente incapaces de pensar en múltiples dimensiones. La mayoría de todos los informes de batalla que he leído en la White Dwarf muestran al perdedor cometiendo errores estratégicos importantes. La única excepción que puedo recordar es la derrota de Adrian Wood contra Simon Shuker en el número 235 de la WD inglesa. Adrian jugó suficientemente bien para ganar estratégicamente, pero perdió por culpa de errores tácticos. Recuerda que las tácticas por sí solas no ganan batallas, pero un mal uso de la táctica hará que pierdas la batalla.

Hay unos simples principios básicos que ayudan al desarrollo del pensamiento estratégico:

DIVIDE Y VENCERAS

Sin errores tácticos extremos, tener una masiva superioridad numérica (en términos de valor en puntos) permite una total aniquilación del oponente con pérdidas mínimas. La mayor parte de la estrategia consiste en encontrar formas de atacar segmentos aisla-

dos en el ejército enemigo con una mayor fuerza numérica.

Con esto en mente, el trabajo del estratega comienza con la colocación de los elementos de escenografía. Tiene una idea de dónde quiere luchar su batalla antes de que el primer elemento sea colocado. Esta decisión se fundamenta en principios básicos. Está basada en los puntos fuertes y debilidades de la fuerza enemiga y los objetivos de la batalla. Un señor de la guerra orco querrá que la mayor parte de la lucha tome lugar en la zona de despliegue enemiga. Sabe que si no lo hace será problamemente reducido a pedazos. El general orco tendrá entonces dos objetivos estratégicos cuando coloque el terreno. Unolimitar las líneas de tiro del oponente mientras avanza (puramente un problema táctico). Dos-mantener a las fuerzas enemigas fragmentadas y aisladas cuando el combate cuerpo a cuerpo comience (problema estratégico).

El despliegue es el siguiente paso para dividir al enemigo. Si hiciste bien tu trabajo colocando la escenografía, tu enemigo ayudará a tu causa. Se dividirá a sí mismo si le das muchas porciones en su zona de despliegue con interesantes ventajas tácticas pero aisladas las unas de las otras. Tu trabajo ahora consiste en animarle a ello. Coloca tus propias fuerzas de forma que no pueda adivinar donde pretendes llevar la batalla. Inicialmente una parte de tus tropas deben parecer preparadas para atacar todos sus grupos aislados. Pero debes saber ya como moverás tus tropas para atacar la primera de sus islas. Un estratega guardia imperial debe sacrificar disparar con su Leman Russ un turno o dos si su emplazamiento inicial obliga al enemigo a destinar una significante parte de sus fuerzas a una posición donde no podrá apoyar al resto de su ejército hasta que sea demasiado tarde

Debes de tener en cuenta de cómo el enemigo se verá forzado a mover en respuesta a tu asalto. ¿Qué fuerzas serán capaces de llegar como refuerzo? ¿Cuántos turnos tardarán en llegar? ¿Cómo puedes económica y eficazmente retrasar esos refuerzos? ¿Cuál será tu situación cuando lleguen?

ESFERA DE INFLUENCIA

Toda unidad tiene una esfera de influencia definida por su maniobrabilidad y el alcance de sus armas. El estratega sitúa sus fuerzas para maximizar la esfera de sus tropas y minimizar las de su oponente. Algunos aspectos de esto son obvios. Una escuadra de devastadores será más efectiva en una azotea que en una jungla. Los subsiguientes aspectos de la esfera tienen que ver con el impacto del movimiento en los siguientes turnos, y la importancia de la localización.

En términos generales, todas las unidades tienen su mayor área de influencia cuando están exactamente en el centro del tablero. Desde aquí pueden moverse y disparar a muchos más lugares que desde ninguna otra situación inicial. Este factor es particularmente importante en escenarios que persiguen el control de cuartos del tablero. Una unidad en el centro del tablero puede inmediatamente mover para ocupar cualquier cuarto del campo de batalla.

MANIOBRABILIDAD

La principal ventaja de la maniobrabilidad es que te permite expandir la esfera de influencia de tus unidades de manera que puedas fácilmente aislar a tu contrincante y acabar más efectivamente con sus unidades antes de que lleguen los refuerzos.

La maniobrabilidad será desaprovechada si atacas al enemigo desde todos sus frentes de batalla. Paul Sawyer desplegó una fuerza muy maniobrable en la White Dwarf #230. Tendría que haber usado su velocidad para atacar una parte del ejército fragmentado del oponente, aniquilándola antes de moverse donde habría podido ser imparable. Como separó sus propias fuerzas y atacó a todo lo que el enemigo tenía a la vez, perdió la batalla.

CONCLUSIÓN

Principios básicos, pero su aplicación es infinitamente compleja. La clave del éxito no es tanto las estadísticas que predicen el resultado de combates individuales, sino la forma en que dichos factores individuales afectarán al futuro de la batalla. El estratega efectivo, como Mozart, los agrupa a todos en una sinfonía que es mucho mayor que la suma de las notas que forman la música.

TERMINATOR 3: "VOLVERÉ"

Artículo de Sonia Mª Corral

Terminator fue y sigue siendo uno de los emblemas y mitos del cine norteamericano de ciencia ficción apocalíptica desde la década de los ochenta. La primera entrega fue filmada en 1984, y a pesar de su bajo prepuesto gozó de buena acogida. La segunda parte, *Terminator 2. Juició Final* estrenada en 1991, y *remake* velado de la primera película, contó con un presupuesto récord para la época, y fue mucho más laureada. A estas alturas ya estamos esperando el estreno de la tercera secuela, contando la historia de un oscuro futuro, en un mundo dominado por cyborgs asesinos aun más sofisticados.

Arnold Schwarzenegger es el Terminator por excelencia

"Volverá".

¿Pero de qué manera?

"El futuro no está establecido". La célebre frase de la protagonista de ambos films, Sarah Connors, se puede aplicar perfectamente a la actual situación de la producción. Aunque sabemos que está en trámites, el rumbo a tomar es incierto. James Cameron, director de ambas secuelas, no dirigirá la tercera entrega, aunque si podría participar como productor ejecutivo. La actriz Linda Hamilton, ícono femenino de ambos films, tampoco se encontrará en el reparto, declarando que, a pesar de sus diferencias con su ex-marido, James Cameron, ella no participará en la película si ésta no es dirigida por él. Por otro lado, la actriz ha manifestado en varias ocasiones no estar interesada de nuevo en el papel que tanto la ha encasillado.

A quienes si volveremos a ver en el film van serán a Arnold Schwarzenegger y Edward Furlong, repitiendo sus respectivos personajes.

El tercer Terminator podría ser femenino

Nos llegan rumores en los que Schwarzenegger ha declarado que su nuevo enemigo en la pantalla sería femenino y que podría estar encarnado por la mismísima Famke Janssen, recordada por su papel como la Dra. Jean Gray, en *X-Men*. Aunque recientemente se ha rumoreado que estaría fuera del proyecto.

La productora de la película, Intermedia Films, tampoco ha confirmado la participación en la tercera entrega del musculoso actor Vin Diesel (*The Fast and the Furious),* quien podría formar parte del film, según fuentes de internet. Según estas mismas fuentes, se ha dicho que el director Jonathan Mostow, que ha tomado las riendas del film después del rechazo de James Cameron y John McTiernan, parece interesado en contar con Diesel en la película para que encarne el papel de un villano terminator de metal líquido.

La historia

El guión está escrito por Tedi Sarafia, John Brancato y Michael *Ferrir,* y ya tenemos la posible línea argumental de la nueva película, la cual, de confirmarse, peca de falta de originalidad y resulta repetitiva. Una vez más John Connor, (Edward Furlong), que ahora dirige una empresa de programación informática, piratea Cyberdyne Systems y descubre un proyecto ultra-secreto llamado "Operación Skynet". Provenientes del futuro, llegarán un par de terminators. El T-800 (Arnold Schwarzenegger) será encargado de protegerle nuevamente del malvado y aún más sofisticado T1-G, terminator (posiblemente femenina), prácticamente indestructible y con dotes camaleónicas que harían palidecer al mismísmo "*Depredador*".

El futuro...

Superar las dos versiones anteriores será arduo difícil. Sin la perfeccionista dirección de James Cameron ni la emblemática participación de Linda Hamilton, la película pierde parte de la esencia y hace dudar de la calidad del producto final de la misma. Los guionistas lo tienen difícil. No obstante para saber el resultado deberemos aguardar al estreno en las pantallas, que podría demorarse un año.

"El futuro, siempre tan claro para mi, se había convertido en una oscura carretera por la noche. Ahora estábamos en un terreno desconocido, construyendo la historia a medida que avanzábamos..." . Sarah Connors.

Fuentes:
http://mrshowbiz.go.com
http://movies.go.com/news
http://www.lhow.com

TELEVISIÓN

LA BELLA Y LA BESTIA
La serie de televisión

Vanessa Selena Chapman Alonzo
(Caracas, Venezuela)

La década de los ochenta constituyó un período interesante para la televisión norteamericana en materia de series. Los temas abordados por las mismas fueron muy diversos, yendo desde la ciencia ficción (*Star Trek: The Next Generation, V,* o *El Coche Fantástico*) hasta dramas *como Dallas* y *Dinastía*. Por eso debe decirse que *La Bella y la Bestia* fue un caso muy particular. A pesar de que el nombre nos remita al famoso cuento de hadas, la serie creada y producida por Ron Koslow supo actualizar la historia. La abogada neoyorkina Catherine Chandler (Linda Hamilton) sufre un brutal ataque, pero es rescatada por Vincent (Ron Perlman), un extraño ser que se oculta en los subsuelos de la ciudad, junto a una corte de desamparados.

Ilustración de Sonia Mª Corral

Así, las dos primeras temporadas giraron en torno a guiones de corte neogótico, combinados con la fantasía, el romance y el policial, siendo, de esta manera, atractiva para todo público. *La Bella y La Bestia* demostró además que el intelecto y el entretenimiento no tienen razones para estar reñidos. Uno de los puntos fuertes de cada episodio era la referencia directa o indirecta a autores de la literatura universal. Este fue el gran acierto de guionistas como Alex Gansa y Howard Gordon, quienes años después pasarían a las filas de los *Expedientes X*.

Lamentablemente, la serie no superó la tercera temporada, pues Linda Hamilton abandonó el programa, embarazada y en malos términos. Los productores cambiaron radicalmente la línea argumental a un tono más oscuro, al matar al personaje de Catherine, a poco de haber dado a luz a un hijo de Vincent, debiendo éste luchar por recuperarlo de manos del asesino de su amada. Ni siquiera la aparición de un nuevo personaje femenino logró recuperar el interés en los fanáticos "clásicos", que hasta hoy recuerdan las dos primeras temporadas a través de Internet. El reparto de la serie no era del todo conocido para el momento. Linda Hamilton todavía no era la musculosa heroína de *Terminator 2: El día del Juicio*, pero llevaba algunos años en la televisión, además de algunas películas como la primera *Terminator* y *King Kong 2*. Para Linda Hamilton, su paso por la serie le supuso ser nominada al Globo de Oro y premio Saturn a la mejor actriz por su papel de Catherine Chandler en 1988. Ron Perlman era un profesional de las tablas con tres filmes en su haber, siendo el más famoso, *El Nombre de la Rosa*, donde compartió créditos junto al

legendario Sean Connery. Su interpretación como Vincent le reportó dos nominaciones a los premios Emmys en 1988 y 1989 respectivamente al mejor actor, siendo, además, durante esos dos años, nominado y premiado en diez ocasiones más por diferentes medios de comunicación norteamericanos. En la serie también vemos a Roy Dotrice, quien interpretaba al mentor y figura paternal de Vincent, había encarnado a otro padre, el del famoso Wolfang Amadeus en la película ***Amadeus***. También participa Armin Shimerman, quién ha participado en varias ocasiones en *Star Trek*, además de pertenecer al elenco de *Babylon 5*. También ha aparecido en forma esporádica en otras series de ciencia ficción, como *SG-1*. La carrera de los protagonistas ha sido bastante desigual desde el fin de la serie. Perlman ha logrado otros éxitos en televisión, gracias a su participación en la nueva entrega de la serie western *Los Siete Magníficos*, y en el cine con *Alien: La Resurrección*, y ahora rodando para *Blade 2*. Linda Hamilton, por su parte, lucha por desembarazarse de su *alter ego* Sarah Connor, con filmes como *Dante´s Peak*. Es por ello que no la veremos en la tercera entrega de *Terminator*.

Quien sí ha tenido una carrera bastante sólida ha sido Rick Baker, el creador del maquillaje de Vincent. Sus éxitos en la industria le han proporcionado cinco Premios Oscars de la Academia, y recientemente creó los nuevos rostros para *El Planeta de los Simios*, de Tim Burton.

Cómics y bibliografía

Tras el éxito de la serie en 1988, salieron a la venta en EEUU una serie de cómics en color a través de la editoral *Innovation* y una serie de novelas inspiradas en algunos capítulos. Fueron publicadas por Avon Books, pero hoy en día se encuentran descatalogados, siendo material ávido para coleccionistas. Lo que si podemos encontrar con facilidad son los innumerables fanzines bien a través de internet, o por medio de diversos fan clubs que existen (y permanecen vigente en la red), tras las reemisiones de la serie en cadenas de todo el mundo.

Enlaces de interés en internet sobre la serie:

Los Túneles: (en español)
http://www.ctv.es/USERS/soniacorral/mainbbespanol.htm
The Beauty And The Beast British Fan Club:
http://www.beautyandthebeastfanclub.net
Nan Dibble´s Helpers Network. U.S. HOTLINE website:
http://home.net/helpnet
Helpers Network.U.K. website:
http://www.simonhiggins.com/helpers.htm
Chatterbox website:
http://www.b-and-b-chatterbox.freeserve.com.uk
The Official Edward Albert website:
http://www.ayrilbowles.freeserve.co.uk
The Roy Dotrice website:
http://www.roydotrice.com
Linda Hamilton Online:
http://www.lhow.com
Perlman's Progress:

Novelas de Avon Books:

HAMBLY, Barbara: Beauty and the Beast.
(Avon Books. U.S.A. 1989. 292 páginas).
HAMBLY, Barbara: Beauty and the Beast.
(Song of Orpheus. Avon Books. U.S.A. 1990).
EMERSON, Rue: Beauty and the Beast. Masques.
(Avon Books. U.S.A. 1989).
PINI, Wendy: Beauty and the Beast. Night of Beauty.
(First Publishing. U.S.A).
PROSSER, Kimberly K. y Lisa SWOPE: Beauty and the Beast.
(Cinemaker Press. U.S.A. 1993).

THE DOGS D'AMOUR: LA HISTORIA

Artículo de MAGENTA

THE DOGS D'AMOUR es una banda que surgió en Inglaterra, más concretamente en Birmingham, a principios de los años 80. Durante más de 10 años destilaron Rock'n'Roll ahogado en bourbon y ahora tras un largo paréntesis han regresado de una manera un tanto más calmada que en sus inicios. Liderada siempre por mi venerado TYLA, un tipo con un talento tan desmesurado que la música es campo pequeño a tanta ebullición en su cerebro, es por ello que no solo nos obsequia con sus bellas, profundas y potentes canciones sino que también le tenemos en su faceta de poeta con dos libros hasta el momento: "Cynosure" y "Responding to Hallucinations", como pintor con varias exhibiciones de su obra en distintos países. Tras esta breve introducción paso a relatar las andaduras de los perros del amor.

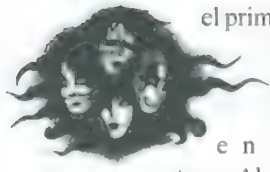
Corrían los primeros años de los 80 y un veinteañero Tyla decide formar un grupo bajo el nombre de THE DOGS D'AMOUR. En esa época se limitaba a tocar la guitarra y ya entonces también nos encontramos al Dog batería por excelencia, Bam Bam, aunque por el año '84 le supliera Paul Horney, volviendo Bam Bam en el '87 hasta nuestros días. En el '83 debutan teloneando a THE LORDS OF NEW CHURCH. En Septiembre de ese año es cuando Tyla agarra el micro cuando el vocalista Ned Christie se marcha junto a Bam Bam.

Los cambios en el seno de la banda están a la orden del día en esa época.

Ya en el año 1984 los Dogs consiguen un contrato discográfico en las más frías tierras que su natal Inglaterra... Finlandia con el sello Kunibeat. Primero sacan un single: "How do you fall in love" (primera grabación oficial del grupo), al poco tiempo sadría su primer disco "The state we're in". Aprovechan y dan varios shows en este país. Al año siguiente telonean a Johnny Thunders ya de vuelta en el Reino Unido. Bam Bam retoma su puesto en la batería y Jo Dog entra a formar parte de los perros. El grupo firma un contrato con el sello japonés Watabe, pero curiosamente no sacan ningún álbum con esta compañía. La banda realiza algunos singles autofinanciados hasta que China Records (sello perteneciente a Warner) pone sus ojos en ellos. En 1987 Steve James entra a formar parte del combo perruno tras el paso de varios bajistas. La banda ahora se compone de la siguiente y explendida formación: Tyla (voz, guitarra), Jo Dog (guitarra), Steve James (bajo) y Bam Bam (batería).

En 1988 la banda saca con China Records, el Lp "The (Un)Autorished album" con grabaciones de estudio antiguas. Solo se editaron 2000 copias en ese momento. Más tarde sacarían "In the Dynamite Jet Saloon", el que podríamos denominar como el primer álbum oficial de debut, al menos a nivel de realización y publicación, tercero a nivel de grabaciones realizadas. En 1989 los Dogs sacan un mini-LP titulado "A graveyard of Empty bottles", otra edición limitada de 15.000 copias que más tarde fue reeditado en CD. Este álbum consigue llegar al numero 16 de las listas de ventas británicas convirtiéndose en la posición más alta que los Dogs hayan conseguido hasta ahora... (Para muchos fans ya han alcanzado el number one permanente). En Septiembre de ese mismo año sacan el LP "Errol Flynn" el cual recibe muy buenas críticas. De ese álbum hay singles como "Satellite kid" del que también sacaron un gracioso video en el que podemos ver a Tyla colgado.

1990: La banda cruza el charco para grabar su sexto álbum en tierras americanas de la mano del productor Ric Browde que ya ha colaborado con gente como Faster Pussycat y hasta en



el primer álbum de RXN entre otros.. Ahí graban "Straight", con portada a colores fluorescentes obra, como siempre de nuestro querido TYLA. De aquí se extraen varios singles: "Victims of sucess" dedicada a cierto personajillo del mundo del rock (Axl Rose), "Empty world" a la ex-mujer de Tyla y "Back on the juice". En Julio del 1991 Tyla se hiere a si mismo con una botella rota tras un show en LA (no será la primera vez que hace actos de tal magnitud sadomasoquista...). Tras este incidente la banda decide tomarse un descanso. Es entonces cuando Steve James regresa a su tierra natal donde junto a Adam Bomb, que ya había teloneado a los Dogs en otras ocasiones, forma los LAST BANDITS, girando por el país tocando material propio y versiones de los DOGS. Bam se une a la banda del ex-Quireboy Ginger "THE WILDHEARTS" y graba junto a ellos dos álbumes. China Records por su lado decide sacar un álbum recopilatorio que se compone de un dos en uno: La recopilación de sus grandes éxitos más "(Un)Autorished bootleg album" que tan difícil de conseguir es hasta este momento.

A finales del 92 nuestros chicos regresan al panorama musical, pero sin Jo que ha decidido permanecer en LA. En su lugar entra Darrell Bath (ex-Crybabies). Jo se une a la nueva banda de Andy McCoy, Shooting Gallery y juntos hacen algunos shows, sin que Jo llegue a grabar nada con ellos. Lo que son la cosas... los dos grandes guitarristas de dos grandes bandas como son HANOI ROCKS Y THE DOGS D'AMOUR juntos!!!!.

Tyla, líder de la banda

Más tarde también colabora con el ex-G'n'R Gilby Clarke. En Marzo del '93 los DOGS sacan como adelanto de su próximo larga duración una versión de los legendarios FACES, "All or nothing" que no aparecerá en su 7º trabajo "More unchertered heights of disgrace", todo un pedazo de álbum con una excelente producción como nunca habían tenido. Aquí nos encontramos el precioso tema dedicado a Johnny Thunders, "Johnny Silvers". Para promocionarlo se dejan caer por nuestras tierras y donde la que escribe tiene la oportunidad de asistir a este gran evento como es degustar ese Rock'n'roll tan exquisito que la banda sabe hacer como nadie, concierto que acabó inmerso en un caos provocado por un Tyla bajo efectos etílicos y un Bam Bam fuera de si.

Al año siguiente TYLA saca su primer álbum en solitario, pero con la colaboración de sus compañeros perrunos, "The life and times of a ballad monger" tras firmar un contrato con la compañía Revolver. Steve y Bam por su lado forman el grupo MARY JANE con el que sacan una maqueta y hacen un par de shows en directo. En el año 95 la banda decide que ha llegado el momento de separarse. Darrell se une a Spike (The Quireboys). Jo y Bam que viven en Los Angeles forman la banda Borracho con la cual dan algunos shows en LA. Tyla graba junto al cantante de THE QUIREBOYS, que por entonces no funcionan como tal, Spike, el nomre de la banda queda como The Hot Knives. Este trabajo lleva el título de "Flagrantly Yours", y lo componen canciones de la cosecha de Tyla. Jo por su lado forma la banda Sonic Boom.

Tyla saca su segundo álbum en 1997 llamado "LIBERTINE", producido por él mismo. A finales de ese mismo año Mr T nos

obsequia con su tercer album, "Gothic". También ese mismo año la compañía Nectar Records saca el recopilatorio "Skeletons - The Best Of The Dogs d'Amour". Bam Bam y su esposa Share, la ex-bajista de Vixen (entre otras bandas) forman la banda Subcool. Y juntos sacan una maqueta que lleva el mismo nombre. Ric Browde, que ha sido productor en varias ocasiones de la banda y sus proyectos saca un CD-libro llamado "While I'm Dead Feed The Dog", donde Bam y Jo colaboran y el primero hasta se atreve a cantar en un tema. Steve, de vuelta a su Inglaterra natal, ha trabajado con THE LEVELLERS y ahora mismo esta fabricando sus propias guitarras bajo el nombre de JAMESGUITARS. Bam y Share en Los Angeles pasaron de ser Subcool a BUBBLE con los que han sacado un mini lp y un larga duración aparte de alguna maqueta.

Por su parte Tyla sin poner fin a su desbordante talento ha seguido sacando álbumes, pintando y escribiendo sus profundos poemas. El entrañable y también querido Jo sigue con su banda SONIC BOOM los cuales están a punto de editar un nuevo álbum. Hace poco tuvimos la oportunidad de tener a TYLA & JO DOG de gira por nuestro país y aunque con la cancelación de parte de la gira, por infección de garganta de nuestro apreciado Tyla, los fans españoles y los venidos de fuera para la ocasión, una vez más hemos disfrutado de estos dos grandes hombres juntos en un escenario tras muchos años, eso sí esta vez más tranquilamente... salvo algún arrebato de Tyla como cuando arrojó la guitarra tras su frustración debido al malentendimiento con el técnico de sonido en la sala Stereo de Alicante. ¡Este hombre genio y figura hasta la sepultura!. Afincado actualmente en Barcelona junto a su esposa Erika, Tyla sigue dando conciertos frecuentemente en tierras catalanas.

Por fin tras varios años de absentismo de la escena como THE DOGS D'AMOUR han sacado un nuevo trabajo que suena a los Dogs de siempre, pero sin perder frescura: "Happy ever after". Sustituyendo a Steve James al bajo actualmente tenemos a la mujer de Bam Bam, Share, conocida por ser la bajista del mítico grupo femenino de los '80, VIXEN. Con lo que la formación actual queda así: TYLA (voz y guitarra), JO DOG (guitarra), BAM BAM (batería) y SHARE (bajo). Ahora solo cabe esperar que los cuatro nos visiten y disfrutar una vez más de estos chicos y chica... Desde aquí quiero aprovechar a mandar mis mejores deseos a todos los que alguna vez formaron y forman parte de los DOGS.

MIRANDO HACIA DELANTE CON HONESTIDAD

Artículo de Tall Cool Jesse

Él pasado dia 27 de Julio, pocos dias después de su 40 cumpleaños, Tyla nos hizo llegar a sus fans su inquietud ante el presente momento que vive como artista, especialmente en lo que a su situación respecto a los Dogs D´Amour respecta. Según un mail mandado por él mismo a la lista de correo de Dogs D´Amour, varios promotores de diversos sitios (del globo) andaban detrás de un posible gira de los Dogs.

Tyla, tras su gira española con Jo Dog, se encuentra en una situación algo dificil de resolver. La gente quiere Dogs D´Amour. Él es consciente del gran número de fans que arrastra la banda desde los 80. Fans que desean el regreso a los escenarios de una banda que va más allá del culto. He de decir que unos dias antes de que Tyla sacase el tema, llegó un mensaje suyo a la lista de correo firmado de la siguiente manera: "T. X-Dog"

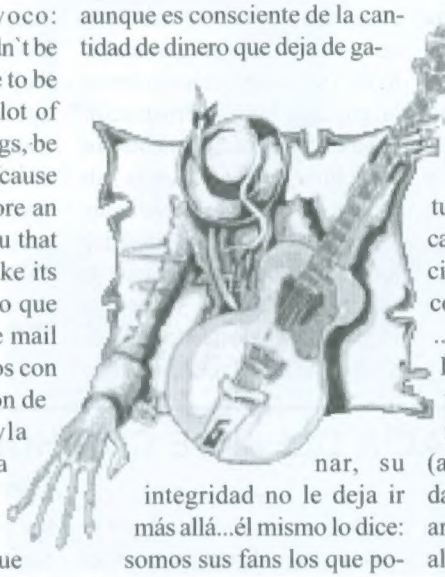
¿Por qué? Tyla tiene claro que los Dogs practicamente no existen. Según él mismo, con Bam y Share practicamente volcados con su banda Bubble, y con Jo viviendo en California, y felizmente casado, el futuro de la banda, al menos sobre los escenarios, está bastante oscuro: "Well i must tell you that this really doesn´t look like its ever going to happen. Bam an Share seem quite set upon Bubble being their ´thing`. When Jo came over and played in Spain we had a great time but decided if we were going to do live gigs

it would only be the 2 of us. As things stand Jo lives in LA and makes his living there, as does his wife."

Ante todo esto, Tyla se ha llegado a plantear la posibilidad de hacer algo que no le hace mucha gracia. Si por algo se ha caracterizado Tyla a lo largo de su carrera, además de por sus bellas composiciones, ha sido por su honestidad, una palabra muchas veces mal empleada pero que aplicada al de Portsmouth cobra un sentido unívoco: "Everyone tells me i shouldn`t be so honest but its just in me to be that way. Now i know a lot of people want to see the Dogs, be it for old times sake, or because they were too young before an so on. Well i must tell you that this really doesn´t look like its ever going to happen". Lo que Tyla nos planteaba en ese mail era lo siguiente: ¿Veríamos con buenos ojos una formacion de Dogs D´Amour con Tyla como único miebro de la formación clásica, acompañado por musicos a sueldo? ¿O preferimos que las cosas sigan como están, es decir, Tyla en solitario y esperar a qué la reunión de la banda con al menos Bam y Jo sea posible? Lo verdaderamente importante, es que Tyla ha pedido opinión a quienes mejor pueden entenderle: sus fans. Pocos artistas quedan en el podrido negocio musical que tengan en cuenta que sus fans son el motor de su existencia, y como Tyla me comentó en Málaga, el respeto hacia los fans de los Dogs repartidos por todo el mundo es lo que impera en su voluntad.

Las respuestas se sucedieron durante dos dias, la lista recibió un buen número de respuestas al tema. Respuestas que iban desde el más absoluto descontento con la idea, pasando por el mayoritario "haz lo que te parezca oportuno, es tu manera de ganarte la vida, estamos contigo tomes la decisión que tomes" hasta el beneplácito de algún fan que entiende que los Dogs son Tyla, y que el destino de aquellos va unido al de este.

Tyla no se va a vender. Incluso aunque es consciente de la cantidad de dinero que deja de ganar, su integridad no le deja ir más allá...él mismo lo dice: somos sus fans los que ponemos comida en su mesa. Este tio verdaderamente es grande... ¿Cómo es posible que existan tantos grupos, solistas, estilos de pacotilla sin un mínimo de calidad que llenan estadios con productos de tercera, rancias conservas enlatadas, infectas de oportunismo...mientras que artistas honestos, geniales, con ganas de transmitir sentimientos envueltos en un precioso celofán de dignidad y talento tienen que subsistir dia a dia, a duras penas? Sí, lo sé, es algo que siempre ha pasado y seguirá pasando. Vivimos una vida sin ideas, rodeados de sujetos programados por los que piensan otros que ganan cantidades ingentes maquinando estrellatos de pacotilla de usar y tirar.



Es tarde para cambiar todo esto, las cosas son como son, pero lejos de sentirme impotente, todo esto me lleva a -al menos- intentar cambiar algo en todo esto. Mi pasión son los Dogs, sin duda son mi banda favorita de todos los tiempos, pero es algo que también me quemaría la sangre si la situación se diese en cualquier otro artista digno (aunque no me gustase) que demostrase que su trabajo es su pan. Bien, como dice Tyla en su respuesta, "si tuviera un sueño loco seria tocar ante todos vosotros cada canción que he escrito en una gran concierto bajo la luz de la luna" ...hagamos el sueño realidad. Podemos ir barajando ideas, tal vez entre todos podamos organizar una "Dogs Convention" (al estilo Kiss) con alguna banda-tributo, exposición y venta de arte de Tyla, firma de discos, algo de bebida (no!!! mucha!!!) y un emotivo colofón con nuestro hombre y su Gretsch en el escenario desgranado esos temas que todos tenéis en mente. No es un sueño imposible, es algo que podemos hacer, así que desde aquí quiero pedir a cualquiera que se sienta no fan de Tyla, sino fan del rock and roll, a que se ponga en contacto conmigo o con Isabel (Magenta) para tratar el tema. Gracias.

PRÓXIMAMENTE

En los próximos números de la revista de Dreamers continuaremos con las secciones de este ejemplar, completando la información de comics, manga, música, cine, televisión, vídeo-juegos, fantasía, warhammer y relatos con otras cosas como el mundo de la animación y de la ciencia ficción.
Tenemos en el tintero varios comics, continuando regularmente con una página de Martín el Pollo y alguna cosilla más de Jesús Martínez del Vals.

El vídeo-juego de Metal Gear Solid 2 tendrá un huequecito en el próximo número.

Ellos son la noche es una producción cinematográfica de terror vampírico que disfrutará de nuestra atención.

Xena, la princesa guerrera continuará la cobertura televisiva de esta revista.

La segunda parte del taller de guiones de Kurt Busiek se hará de rogar hasta el próximo número.

Dawn nos hará disfrutar con un artículo sobre el mechandising que tanto nos gusta a todos.

MISSION TO MARS
AQUÍ TENIENTE JOHNSON KENTUKY III, TAMOS EN MARTE...
TTIOOO, NO VEAS SI EN GANSO ESTO!
¡COMO EN LAS FOTOS DE LA MARS POLANDER SURVEYOR ESA!
¡TE CAGAS!
¡TIOOOO, AMOS A EXPLORAR, NO?
NAAA, YO ME REPO AQUÍ A TOMARME EL BOCATA DE SALCHICHÓN
¡OSTRAS!
CHOFSS!
¡HA IMPLOSIONAO! ¡EL BOCATA HA IMPLOSIONAO!
PO CLARO, EL "SANCHINCHÓN" NO AGUANTA LA PRESIÓN ANOSPÉRICA.
FLOASH
¡QUÉ COÑO PRESIÓN! ¡Y SE DICE "SALCHICHÓN"! "SANCHINCHÓN" ERA EL DE BARRIO SÉSAMO!
¡QUE NO TE ENTERAS!
WUUSH!
BLE... BLE...
¡ESE ERA DON PINPÓN! "SANCHINCHÓN" ES EL PATRÓN DE TARRADELLAS!
¡INCULTO!
¡EPS, ALLÍ ATRÁS!
PO PI PO PIIII
PI POPIPOPIIII
¿QUÉ COÑOS ES ESO?
NAAA... EFESTOS ESPECIALES... ES QUE SI NO, NO NOS SUBVENCIONABAN EL VIAJE.
LALA LALAA
ANDA... UN HOLOGRAMA DE MASSIEL!
¡HUYAMOS, TENIENTE!

DEPÓSITO LEGAL: V-4805-2001

unicef

Dibujos animados en pro
de los derechos de los niños

http://www.unicef.org/spanish/crcartoonssp/

ANIMADRID
POZUELO DE ALARCÓN-COMUNIDAD DE MADRID
www.animadrid.com
10-15 Diciembre